

AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 58 - www.hobbypress.es/MICROMANIA

SUPLEMENTO ESPECIAL

- Entrevistas con los equipos de desarrollo
- Las primeras imágenes de PC Fútbol 2000
- PC Atletismo, la nueva cara del deporte
- Runaway, Péndulo Studios desvela su nueva aventura
- Pisa a fondo con Radical Drive



Avanzamos los títulos para la próxima temporada de Dinamic Multimedia

Mucho más que fútbol



- Los proyectos secretos para el año 2000: M, Resurrection, The Prison, Grouch, PC Ciclismo

Sumario

La fuerza del software español

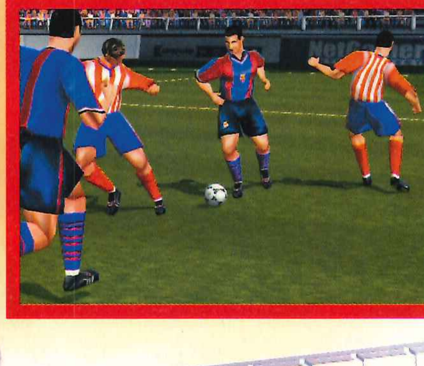
¿Por qué un suplemento especial de Micromanía dedicado a Dinamic Multimedia? Es la pregunta lógica que muchos os podréis hacer. Al fin y al cabo, para muchos Dinamic es poco más que «PC Fútbol»… ¿o tal vez no?

La realidad es que Dinamic, en los últimos años, ha experimentado un crecimiento enorme que les ha llevado no sólo a la producción de juegos como el citado, sino a la edición de títulos desarrollados por otras compañías. Pero, lo que ha resultado de verdad significativo e importante durante todo este tiempo es la actividad, muchas veces desconocida o no tan llamativa como la creación de "monstruos" como «PC Fútbol», como compañía que ha producido y editado juegos desarrollados por equipos españoles, aportando más que un granito de arena simbólico al resurgimiento del software nacional.

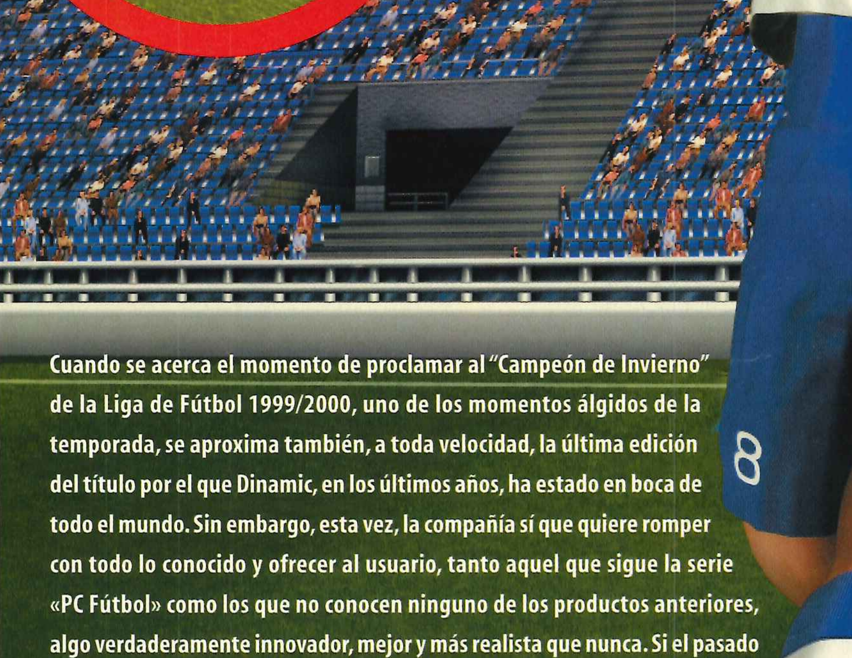
Por ello, por la pronta salida al mercado de títulos como «PC Fútbol 2000», o el innovador y atractivo «PC Atletismo», junto a la exclusiva presentación a que Micromanía ha tenido acceso de los proyectos más secretos de Dinamic Multimedia para el año 2000, este suplemento tiene su razón de ser.

Los lectores de Micromanía seréis los primeros en contemplar con todo detalle algunos de los más alucinantes juegos que Dinamic pondrá a la venta el año que viene. Algunos son realmente espectaculares y demuestran que si hay talento –y día a día se demuestra que en España existe en cantidades industriales– se puede llegar muy lejos. No es que se trate de juegos que puedan competir, en igualdad de condiciones, por diversión y tecnología con los títulos estrella que se desarrollan fuera de nuestras fronteras, sino que en muchos casos los superan de largo. No perdáis detalle de todo lo que Micromanía muestra en estas páginas, porque estáis asistiendo al nacimiento de la nueva generación del software español. Una generación que va a dar mucho que hablar.





PC Fútbol 2000



El rey ha vuelto

Cuando se acerca el momento de proclamar al "Campeón de Invierno" de la Liga de Fútbol 1999/2000, uno de los momentos álgidos de la temporada, se aproxima también, a toda velocidad, la última edición del título por el que Dinamic, en los últimos años, ha estado en boca de todo el mundo. Sin embargo, esta vez, la compañía sí que quiere romper con todo lo conocido y ofrecer al usuario, tanto aquel que sigue la serie «PC Fútbol» como los que no conocen ninguno de los productos anteriores, algo verdaderamente innovador, mejor y más realista que nunca. Si el pasado año «PC Fútbol 7» dejó un sabor agridulce, su sucesor, «PC Fútbol 2000», remediará los posibles disgustos causados por aquel. Así será el fútbol del Siglo XXI, según Dinamic.





Muchas cosas parecen haber cambiado en Dinamic en los últimos tiempos en relación al desarrollo de su producto estrella, «PC Fútbol». Según gran parte de la crítica y del público, el mejor manager dedicado al deporte rey de todos los tiempos –y no es algo que sólo diga Micromanía–. Pero lo cierto es que hasta los mejores tienen sus malos momentos, y el pasado año «PC Fútbol 7» fue ese "mal momento" en cuestión para la compañía. La complejidad que había adquirido el programa en los últimos años, con una base de datos que crecía en progresión geométrica, un simulador 3D cada vez más sofisticado, la posibilidad, con cada nueva edición del programa, de gestionar directamente más y más parámetros, etc., hicieron que, finalmente, Dinamic se viera cogida en una carrera contra el reloj para tener preparado el título en la fechas habituales de todos los años, apareciendo en el mercado con más "bugs" de los deseados y sin depurar todo lo que se debía haber hecho.

Aunque posteriores ampliaciones y parches fueron subsanando los defectos que presentaba la versión final del juego, no es menos cierto que la decepción inicial no fue pequeña. Así que, ¿cómo podía Dinamic recuperar el prestigio perdido? La idea es hacerlo con «PC Fútbol 2000».

Ya el simple cambio de nombre –dejando atrás lo que fácilmente uno podía asumir que iba a ser «PC Fútbol 8»–, implica un cambio de mentalidad y actitud. No se trata sólo de dar más, o de que sea mejor, sino de ofrecer un conjunto capaz de satisfacer en todos y cada uno de sus detalles. Numerosos detalles, por cierto, que han contemplado no sólo un cambio de engine en el simulador, o un rediseño total de los menús y accesos del manager, sino de que todo funcione, por supuesto a la perfección, sea mucho más intuitivo y permita al jugador gestionar, del modo más libre y eficiente, todo aquello que se quiera. Incluso, apartados que en principio se podrían calificar como de "menores" –sin que realmente lo sean–, como la base de datos histórica sobre la Liga de Fútbol Española y las competiciones internacionales –algo, en suma, sobre lo que el usuario no tienen ningún control ni posibilidad de alterar, sólo de consultar–, está experimentado mejoras considerables, como la inclusión de alineaciones, resultados, goleadores...

La base de datos, considerada de manera global, será accesible ahora de una manera mucho más eficiente, gracias a la inclusión de multitud de filtros y sistemas de ordenación, amén de mucho más completa, como es lógico, comparándola con los títulos anteriores de la serie.

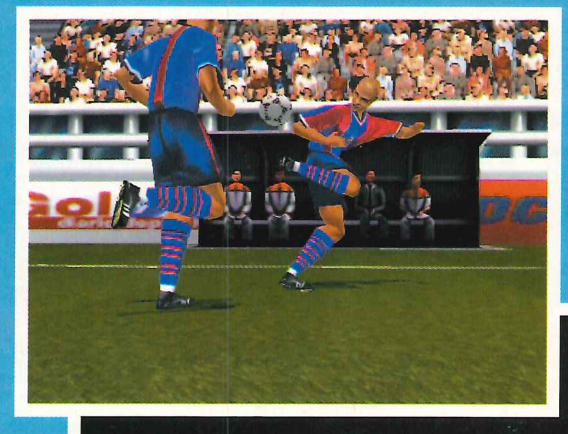
Se podría, en suma, considerar a «PC Fútbol 2000» como el mejor y más completo de todos, pero decir eso no sería comentar nada nuevo. De hecho, todos las anteriores entregas –bueno, casi todas– de «PC Fútbol» han tenido siempre ese punto común y esperado. Pero no es menos cierto que en este nuevo «PC Fútbol» encontraremos la inclusión de otras opciones novedosas, como el "Fútbol Quiz", un juego de preguntas y respuestas referentes a la base de datos, incluyendo las opciones de historia y seguimiento, o la "Competición Virtual", una combinación del "Desafío Europa América" y el "Simulador Mundial", donde el usuario podrá crear su propia competición, e incluso inventarse los equipos participantes.

Son multitud de datos, aspectos, modos de juego... Quizá demasiados para hacerles frente en unas pocas páginas. Pero, aún así, vamos a intentarlo, mostrando algunas de las más significativas novedades que ofrecerá «PC Fútbol 2000», que se convertirá, sin duda, en el mejor juego en su género.

El SIMULADOR

Aunque no es el apartado preferido de los grandes estrategas aficionados a «PC Fútbol», no cabe duda que el simulador de «PC Fútbol 2000» pretende poner las cosas difíciles a auténticos monstruos como el «FIFA» de EA. Un nuevo engine, optimización del potencial de DirectX 7 y numerosas innovaciones, hacen de este apartado del programa de Dinamic todo un señor juego, por sí mismo.

Muchos aspectos relacionados con el apartado de la simulación de «PC Fútbol 2000» serán, qué duda cabe, "cosméticos". Esto es, tienen una relación directa con calidad gráfica y de visualización –que nadie lo tome en un sentido peyorativo–. Animaciones, efectos visuales... todo tiende hacia más calidad y mayor realismo. Es posible que, con lo que veáis aquí, a los más exigentes aún les sepa a poco, pero lo que no se puede negar es que el nuevo simulador, con soporte tanto de hard 3D como software –optimizado para paletas de miles de colores y uso de MMX–, uso de "motion capture" para las animaciones, movimientos más realistas, nuevos tiros y efectos, posibilidad de usar jugadas predefinidas, aumento de la calidad de la IA y mejoras ambientales en gráficos y sonidos, no es precisamente un sencillo añadido al conjunto de «PC Fútbol 2000». Veamos algunos de sus aspectos más sobresalientes.



EL PUESTO DEL ENTRENADOR

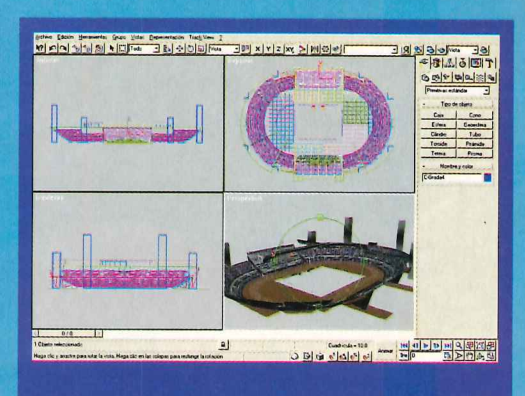
«PC Fútbol 2000» incorpora, por vez primera en la serie, banquillos en los partidos del simulador. El conjunto del estadio y la atmósfera global se ven así potenciados a un mayor nivel de realismo.



MÁS VIVOS QUE NUNCA

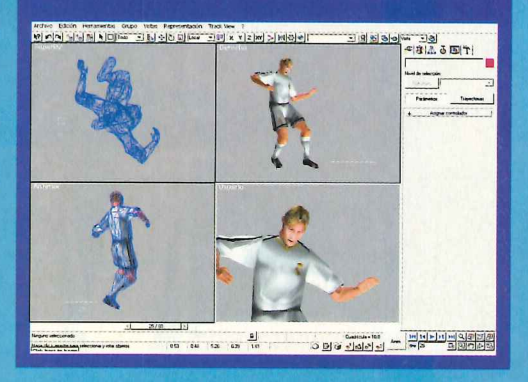
Si ya mencionamos el hecho de que las caras de los jugadores de primera van a ser totalmente reconocibles, no podemos pasar por alto el dato de que, además, parecerán más vivos que nunca. La razón está en el diseño de una serie de expresiones faciales que acompañarán a animaciones con gestos de los más explícito –momentos de alegría, ofuscación, enfado, etc.–. Así, nos encontraremos con situaciones de discusión con los árbitros, festejo de goles y demás, en los que nuestros jugadores harán algo más que moverse, ofreciendo un espectáculo casi real.





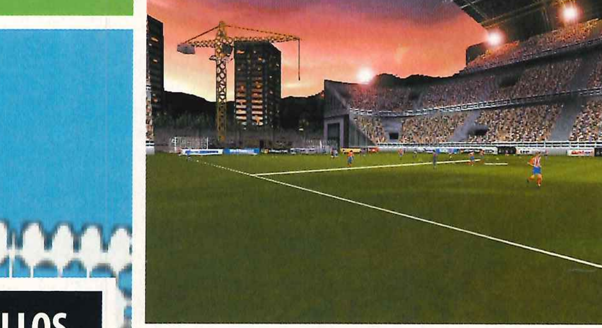
LAS MEJORES HERRAMIENTAS

Para conseguir, en el apartado gráfico, los mejores resultados, en Dinamic han echado mano de las herramientas más potentes en este campo que hoy día se pueden encontrar. Aquí, por supuesto, «3D Studio MAX» ha ocupado un papel preponderante. Cada pequeño detalle de calidad ha sido tenido en cuenta a la hora de crear los modelos de estadios y jugadores, con la única limitación del potencial global del engine 3D y de la posible restricción que el hardware de un usuario medio pueda acarrear.



CONSTRUYE COMO QUIERAS

La remodelación del estadio, si es que nos decidimos a ello en el manager, tendrá en «PC Fútbol 2000» una representación de lo más realista en la simulación de los partidos. Como se puede apreciar por las imágenes que acompañan estas líneas, podremos contemplar durante el transcurso de un partido las máquinas, escombros, grúas y gradas en construcción, que estemos disponiendo para dejar a nuestro estadio más bonito que un San Luís.









SON ELLOS

Otra de las grandes novedades del simulador, este año, será el uso de texturas y modelos personalizados para todos y cada uno de los jugadores de los equipos de primera división, tanto en la Liga Española como en las más importantes del resto de Europa –Italia, Inglaterra, Alemania y Francia–. Se espera que no se deje ningún equipo de todas estas ligas sin incluir en este apartado.

Como muestra, un botón. Estas que aquí podéis ver son las pruebas diseñadas por el equipo de «PC Fútbol 2000», para los jugadores del Atlético de Madrid y del FC Barcelona. Y a poco que nos fijemos, comprobaremos perfectamente que todos ellos son reconocibles a primera vista, sin demasiado esfuerzo. Algo que aumenta el realismo de los partidos de manera sobrecogedora.





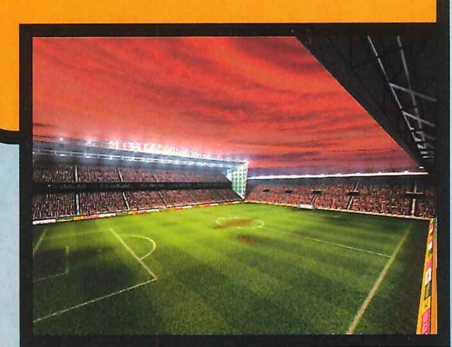
CUESTIÓN DE APRENDIZAJE

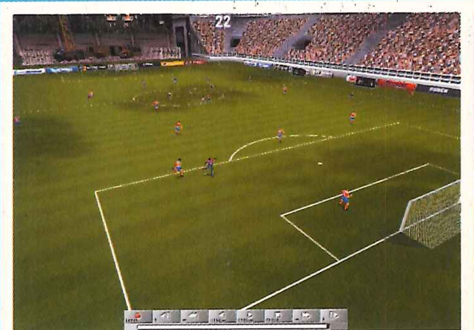
La IA del conjunto del simulador va a experimentar una mejoría significativa. El equipo de desarrollo de Dinamic suele trabajar, antes de integrar este aspecto en el simulador de manera total, con una –valga la redundancia–, simulación de tácticas, estrategias y movimientos en un engine 2D. Si todo funciona tal y como los algoritmos de IA indican al programa, se trasvasa toda la información al engine 3D, para que sea aplicada sobre el partido que estemos viendo o jugando. Los cálculos internos del simulador de «PC Fútbol 2000» están representados, en las imágenes adjuntas, por unas marcas de color, que indican las posibilidades que un jugador, según su situación en el campo y cómo discurra el juego, puede tener. Así, no se trata sólo de que nos marquen, o que marquemos, de tirar a puerta o de dar un pase, sino de cómo el juego maneja todas las probabilidades, para en un tiempo mínimo ajustarlo todo de manera coherente

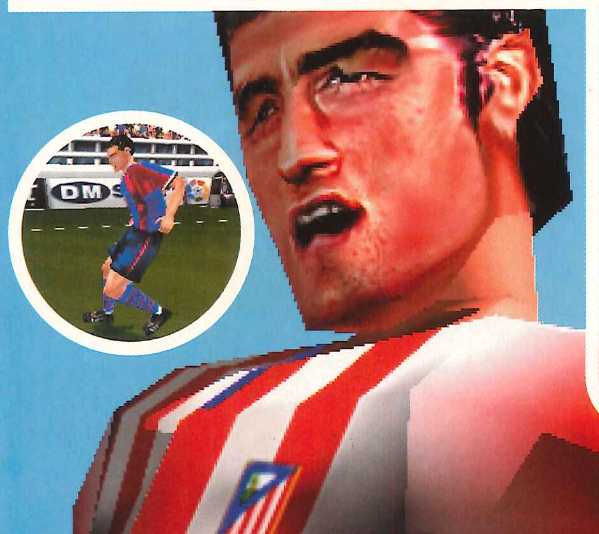



LAS CATEDRALES DEL FÚTBOL

Si se trata de crear ambiente y dar atmósfera al conjunto, nada mejor que jugar en los estadios de verdad... bueno, o casi. La cuestión es que el equipo de diseño ha echado también el resto en este apartado, y se ha procurado incluir la práctica totalidad de los estadios más importantes de España (Madrid, Barcelona...) y del resto de Europa (como el caso del Liverpool, por ejemplo). No están absolutamente todos los que uno querría contemplar, pero sí los más significativos, más una serie de estadios "tipo", que se modelan según unos módulos básicos, de manera que casi nunca nos encontraremos con un estadio "base" una y otra vez.





A LA MOVIOLA

Si existe una jugada que, por los motivos que sea: un gol espectacular, una falta dudosa, un penalty no pitado, etc., queramos repasar convenientemente, siempre tendremos a nuestra disposición la posibilidad de editar una secuencia, mediante la opción de repetición, en la que podremos mover las cámaras a nuestro antojo, manipular la animación en cualquier sentido, pararla y todo aquello que se nos ocurra. Espectáculo visual, en una palabra.











ESE GESTO ME SUENA...

Si, durante un partido en el simulador, contempláis –o lleváis a cabo– un movimiento en el que un gesto de un jugador concreto os parezca totalmente idéntico a los que los jugadores más conocidos suelen realizar en el fútbol de verdad, no estaréis soñando. El trabajo de los animadores de «PC Fútbol 2000», unido al uso del "motion capture", ha permitido que el juego muestre secuencias como las que aquí podéis ver, en que Rivaldo se lleva con su magistral toque de talón un balón por encima del contrario, Molina efectúa un saque de puerta con su contundencia habitual, o Guti lanza un chut con el mismo estilo que tiene en cualquier partido del Madrid. El nivel de realismo, una vez más, se muestra como el aspecto más favorecido por éste y otros puntos del simulador, que dejan bien a las claras cómo «PC Fútbol 2000» no es lo mismo de siempre.

EL MANAGER



El nuevo manager de «PC Fútbol 2000» incluirá tantas novedades sobre lo ya conocida que resulta, de verás, apabullante. Ya no hablamos de la más eficaz gestión y acceso a los parámetros, sino de auténtica innovación. Algunos ejemplos podrían ser la inclusión de un calendario real de fichajes, la opción de jugar competiciones nuevas, como la Intertoto –nuevas, en «PC Fútbol»–, gestionar distintos precios para entradas, según la zona del estadio, ampliar estos por distintas zonas –y ¡ojo!, ahora los estadios son reales casi todos–, nacionalizar jugadores extranjeros, marcar precios de abonos que funcionen de verdad –hasta ahora tan sólo eran un dato estadístico–, poder decir a los ojeadores que busquen jugadores diestros o zurdos y, por supuesto, tener un mayor y más preciso control sobre todo tipo de entrenamientos: sprints, saltos, rotaciones, cargas, disparos a puerta, corners, faltas directas, remates, partidillos de entrenamiento... Suena bien, ¿verdad?

Pongamos, ahora, que en lo referente a la jugabilidad del manager también en Dinamic están echando el resto. Ser entrenador va a ser mucho mejor que antes si tenemos en cuenta, por ejemplo, que habrá unas ofertas serias de otros equipos tanto durante la competición como al final de la misma –nos pueden echar o podemos irnos–, haciéndolo completamente real –sí, hablamos de indemnizaciones, en ambos sentidos–. Se podrá configurar, además, al gusto de cada cual todas las opciones para que tengan una prioridad o, simplemente, no se muestren o no se tengan en cuenta según lo rápido que queramos hacer nuestro juego. Pero, sobre todo, lo más importante es la modificación de aquel odioso mensaje... sí, ¿recordáis? "Análisis en Proceso". En «PC Fútbol 7» el jugador no sabía, realmente, si todo el tiempo que aquella frase aparecía en pantalla tenía algún razón de ser porque el ordenador estaba haciendo algo o, sencillamente, se había colgado sin más ni más –algo que pasaba con más frecuencia de la deseada–. Pues ahora, además del mensaje, se mostrará lo que la CPU está llevando a cabo. Así, sabremos en todo instante qué es lo que pasa.

No es lo único nuevo del manager. No podemos dejar de lado la mención a una mayor interacción en las negociaciones con los jugadores, la modificación de los parámetros de estos si se lesionan, la posibilidad de variar tácticas de manera automática según discurran los partidos, el seguimiento de jugadores cedidos a otros equipos, la modificación de los niveles de moral de los jugadores, etc. Y si esto ya suena bien, aún queda mucho más por ver.

En Dinamic nos han comentado que existen muchos otros parámetros que les agradaría incluir en «PC Fútbol 2000», aunque no es seguro puesto que, dado el límite de la fecha de aparición del programa, resulta difícil afirmarlo tajantemente. Sin embargo, quién sabe si finalmente no nos encontraremos con algo tan real como que la oferta a un jugador dependa, además de su media, de la trayectoria que tuvo en la temporada anterior –más flexibilidad en los fichajes–, más objetos en el merchandising, más gastos a controlar, nuevos torneos de veranos, posibilidad de juego on line –ojo, que esto podría ser algo grande–, más control sobre el equipo filial... Por soñar que no quede pero, ya lo avisamos, estas últimas opciones no es seguro que aparezcan.

LINEA DIRECTA CON...

DAVID Galeano

Jefe de proyecto de





Además de ser Jefe de Proyecto de «PC Fútbol 2000», David Galeano tiene más responsabilidades como diseñador y programador, amén de ser uno de los miembros más veteranos de Dinamic y del equipo de desarrollo del juego. Así, se convierte en el personaje ideal para descubrirnos algunos de los entresijos del desarrollo de un programa como éste, cuya última versión va a incluir considerables innovaciones sobre la que el año pasado se lanzó al mercado.

MICROMANÍA: Tras una cierta decepción sufrida por los resultados de la versión final de la anterior entrega de «PC Fútbol», ¿cuáles han sido los principales objetivos que habéis seguido para "enmendar" los errores surgidos en la misma, con el diseño de «PC Fútbol 2000»?
DAVID GALEANO: *Hemos conseguido una mayor jugabilidad, lo que implica que el juego sea más rápido, más transparente hacia el usuario en cuanto a las operaciones que hace y más cómodo de utilizar. Además, el testeo, que os comunico que ya ha comenzado, se va desarrollar durante más tiempo para poder depurar todos aquellos problemas que puedan surgir con las diferentes configuraciones.*

MM.: ¿Ha habido algún cambio significativo entre el equipo que desarrolló la última versión de «PC Fútbol» y el que se ha encargado de «PC Fútbol 2000»?
D.G.: *El equipo se ha ampliado, casi duplicado; sobre todo en el departamento gráfico. Otro cambio importante es el de los responsables de cada departamento.*

MM.: ¿Se ha realizado en «PC Fútbol 2000» alguna modificación sobre versiones anteriores como respuesta a posibles demandas de usuarios del programa? Si es así, ¿cuáles?
D.G.: *Prácticamente todo el nuevo «PC Fútbol» responde a peticiones de los usuarios. Hay cientos de cambios y opciones nuevas como la construcción del estadio por zonas, posibilidad de nacionalizar jugadores, las caras reales de los futbolistas, las animaciones basadas en captura de movimientos, el sonido 3D, alguna sorpresa "femenina"... bueno, ya paro porque si no os lo voy a contar todo y hay que dejar algo para que lo descubran los usuarios. Por cierto, aprovecho la oportunidad que me brindáis desde aquí para dar las gracias a todos aquellos que nos han enviado sus sugerencias. No han caído en saco roto y muchas de ellas se verán reflejadas en el resultado final.*

> **"Todo el nuevo «PC Fútbol» responde a peticiones de los usuarios..."**

MM.: Las diversas modificaciones del engine 3D del simulador, ¿sobre qué objetivos se han centrado? (optimización CPU, velocidad, realismo, mejora calidad gráfica, aprovechamiento tarjetas 3D...)
D.G.: *Todas. Intentamos sacar el límite a cualquier PC, tenga el hardware que tenga, para lograr un equilibrio entre velocidad y calidad gráfica. Además, se han ampliado las posibilidades de configuración internas para que cada usuario ajuste el programa a las posibilidades de su máquina y la oriente hacia lo que le guste (más calidad, mayor velocidad, etc.)*

MM.: ¿Qué influencia real sobre la jugabilidad tienen estas modificaciones?
D.G.: *Un juego bonito y rápido es siempre más jugable que otro que no lo sea; la facilidad de manejo, la respuesta del ordenador a las peticiones del usuario, el nivel de dificultad, etc., son áreas en las que hemos trabajado de manera paralela a la de la mejora visual.*

MM.: ¿Hasta qué punto las nuevas opciones incluidas en simulación y manager no pueden llegar a saturar de información extra a la mayoría de usuarios, en beneficio tan sólo de una minoría que quiere utilizar exhaustivamente todos los parámetros?
D.G.: *«PC Fútbol» siempre se ha caracterizado, y aún más en esta versión, por su nivel de configuración a gusto del usuario. El manager, por ejemplo, tiene multitud de opciones o características que pueden o no activarse para variar el nivel de dificultad, es lo que llamamos CMS (Customized Manager System), y el ejemplo más claro es la posibilidad de dejarle al ordenador la gestión del club para así "sólo" tener que ocuparse de la alineación y las tácticas.*

MM.: ¿Cuáles han sido las mejoras incluidas en IA, en manager y simulador?
D.G.: *En el manager hemos ampliado las posibilidades de acción de los equipos manejados por el ordenador, para que sean indistinguibles de un usuario humano; por ejemplo, harán intercambios de jugadores y manejarán la plantilla de la manera más eficiente posible o modificarán en tiempo real las tácticas, dependiendo del nivel del rival y el estado del partido. En cuanto al simulador se han incluido multitud de jugadas predefinidas, aparte de un sistema de maquinas de estado finito como IA básica de los jugadores. Esto nos da la posibilidad de ampliar su capacidad de respuesta de manera ilimitada.*

MM.: ¿Hasta qué punto se ha limitado, respetado o ampliado el factor azar en el transcurso de una competición cualquiera de «PC Fútbol 2000»?
D.G.: *El azar es parte fundamental de la vida y, por supuesto, de su mejor imitadora, los juegos de ordenador. Al ser el azar siempre una cuestión de probabilidades, el diseño de «PC Fútbol» ha sido condicionado por esta ley de manera que, por ejemplo, el parámetro de tiro de un jugador es utilizado para que tenga mayor o menor probabilidad de apuntar correctamente; así, estadísticamente, los jugadores buenos meterán más balones entre los tres palos y dependerá de los parámetros del portero el tener más probabilidad de pararlos o no...*

MM.: ¿Por qué el uso de DirectX 7 en el simulador? ¿Qué ventajas aporta esta nueva versión sobre las anteriores?
D.G.: *Ante todo, velocidad y mejora en la calidad gráfica. Aporta más calidad en el sistema de iluminación y gestión de texturas, además de mejorar el manejo de los polígonos y aprovechar las nuevas capacidades T&L (aceleración por hardware de transformaciones de vértices y cálculos de iluminación).*

MM.: La especulación sobre la inclusión de una opción de juego on line en «PC Fútbol», ¿cómo se resume? De otra forma, ¿en qué consistiría una sesión típica de juego en red con «PC Fútbol 2000»?
D.G.: *Por ahora está en fase de desarrollo y quizás este terminado para una Extensión* ►

que saldría al mercado el año que viene. La partida se desarrollaría de la misma manera que hasta ahora, siendo las únicas diferencias que el resto de los equipos los manejarían otros desde sus casas, aparte de un sistema de chat para negociar compraventas, o minar la moral del contrario.

MM.: Las diversas actualizaciones y extensiones de «PC Fútbol 2000», ¿qué tipo de modificación realizarían sobre trayectorias personales de jugadores concretos?
D.G.: *Mantendremos la base de datos lo más actualizada posible.*
Cuando «PC Fútbol» está ya en la calle nuestros redactores siguen trabajando, introduciendo en la base de datos todo lo que va pasando día a día. No nos olvidemos que nos encontramos ante una base de datos única en su género, con más de 1 000 equipos de diferentes países y continentes y más de 20 000 jugadores, cada uno de ellos con más de 15 características propias que influyen de manera decisiva.

MM.: ¿Estas modificaciones basadas en la liga real de fútbol afectarían a una partida cualquiera de «PC Fútbol» que un usuario pueda tener en desarrollo?
D.G.: *No. Sólo se verían reflejadas en las nuevas partidas que comenzara.*

MM.: ¿Cuáles han sido los principales problemas que habéis encontrado durante el desarrollo y diseño de esta nueva versión? (técnicos, inclusión de parámetros, aleatoriedad de datos, inclusión de resultados predefinidos…)
D.G.: *Hemos "sufrido" multitud de cambios tecnológicos: nuevas versiones de todos los programas que utilizamos, rediseño de toda la parte gráfica, multitud de hardware nuevo que testear, etc. A todo esto hay que añadir el proceso de construir y afinar el programa, por ejemplo, no basta con hacer las animaciones de los jugadores, cargarlas y enseñarlas; no, hay que revisarlas una a una en tiempo real y ver que encajan perfectamente, que no son muy lentas o muy rápidas, etc. Y ocurre exactamente lo mismo con el manager. El sistema de compraventa tiene que funcionar a la perfección para que los equipos mantengan un ligero equilibrio durante todas las temporadas; también hay que controlar al detalle las finanzas y lograr un nivel de dificultad ajustado para cualquier equipo. Un proceso fundamental es el ensamblaje de las piezas.*
«PCFútbol» lo realizan varios grupos de desarrollo cuyo trabajo tiene que encajar perfectamente. En un proyecto tan grande y con tanta gente es muy importante el control de las tareas, saber el estado actual y el tiempo restante, fijarse hitos y rellenar poco a poco el puzzle. Exagerando un poco podríamos decir que el 20% del desarrollo consiste en realizar el 80% del trabajo y que el 80% del tiempo restante consiste en arreglar y mejorar el 20% del trabajo que nos queda...

MM.: ¿Cuántas personas han intervenido en el desarrollo del nuevo «PC Fútbol»?



El equipo de desarrollo de «PC Fútbol 2000»

Equipo de diseño: David Galeano, Alberto Moreno, José Manuel Bento, Marcos Jourón, Pablo Aranda.
Programación manager: David Galeano, Fidel García, Cesar Bravo, Antonio Moya, Manel Sort.
Programación simulador: José Manuel Bento, Javier de Juan, Mario Raúl Carbonell, Óscar Sánchez, Santiago Corbo, Alberto García.
Programación engine 3D: Francisco Urbano, Jorge Valdehita.
Programación engine 2D: Daniel García.
Programación plug-ins: Alberto García.
Programación utilidades: Santiago Corbo.
Programación sonido: Leonardo Zayas.
Programación base de datos: Marcos Jourón, Jorge Abad, Enrique Sánchez, Daniel García.
Gráficos 2D: Alberto Moreno, Nicolás Vicioso, Manuel Laguna, Rafael Moreno, Mónica Agudo.
Gráficos 3D: Alberto Gordillo, Santiago Colomo, Eva Gil, Ester Agudo.
Gráficos intro: David Fernández, Pablo Roldán, José G. Polonio.
Base de datos: Pablo Aranda, Alberto Adeva, Ricardo Molinelli, Pablo Yáñez, Fernando Veros, Fernando Llamas, Javier del Valle, Óscar García.

D.G.: *Entre miembros fijos y colaboraciones temporales estamos cerca de las 40 personas. También hay que tener en cuenta que en el desarrollo influyen el marketing y la gestión de la empresa, con lo cual gran parte de Dinamic ha tenido algo que ver con esta nueva versión.*
«PC Fútbol» está dividido en un equipo de diseño y gestión y varios grupos de desarrollo independientes: gráficos, programación, sonido y redacción. Dentro de cada grupo, además, hay subdivisiones: 2D, 3D, manager, simulador, etc. Todo el trabajo está cuidadosamente planificado y asignado, con reuniones semanales para comprobar el estado actual del desarrollo y fijar objetivos. La comunicación entre todas las partes es fundamental, por lo tanto cada cierto tiempo y en circunstancias especiales todo el equipo se reúne en una sala lo suficientemente grande para albergarlos a todos y se comentan las tareas, se solucionan los problemas y se planifican los pasos siguientes.
Para el desarrollo, en conjunto, de «PC Fútbol» hemos usado un número importante de herramientas de todo tipo, como «Visual C++ 6.0», «Visual SourceSafe 6.0», «Photoshop 5.5», «3D Studio MAX 2.5», «Character Studio 2.1», «Animator Pro», «Adobe Premiere 4», «Adobe After Effects 3.1», «Adobe Illustrator 72» y «Team Manager 97». Aparte tenemos plug-ins para «3D Studio» y «Photoshop» desarrollados por Dinamic para exportar datos en los formatos propios que utiliza «PC Fútbol».
La base de datos esta realizada con un programa completamente desarrollado por Dinamic para gestionar equipos, jugadores, estadios, entrenadores, árbitros, competiciones, partidos, etc.
También utilizamos formatos de ficheros especiales para empaquetar la inmensa cantidad de datos que requiere la versión completa del programa. Por ejemplo, el sistema de sonido tiene sus propios algoritmos de compresión de voz y los miles de ficheros gráficos son agrupados en unos pocos archivos. Para las jugadas predefinidas tenemos un editor donde se indican posiciones de los jugadores, estados, trayectorias, etc.
Como verás utilizamos una gran variedad de software comercial y, cuando necesitamos hacer algo y no hay nada en el mercado que nos solucione el problema, tenemos una "extraña" tendencia a crearlo nosotros mismos.

MM.: ¿Qué nuevas tecnologías se han aplicado durante el desarrollo del juego?
D.G.: *En el simulador hemos incluido cientos de animaciones de "motion capture" que el sistema de interpolación de movimientos se encarga de mostrar de manera adecuada. Los jugadores tienen cinco niveles de detalle, con variación del número de polígonos según la distancia de la cámara. Dichos polígonos se construyen a partir de un esqueleto sobre el que se montan el tronco y las extremidades.*
Todos los objetos fijos como el estadio, su sombra, el exterior del estadio o el cielo están en formato BSP (Binary Space Partition), que es el sistema que usan juegos como «Quake» para los escenarios. También implementamos un sistema de partículas para la lluvia o la nieve.
El sonido, por otro lado, utiliza algoritmos de mezcla en 3D que según la distancia, la posición y la velocidad relativa con la cámara modifican los datos que se mandan a los altavoces para dar sensación de profundidad y de ambiente 3D.
Para la gestión de datos tenemos árboles binarios que permiten duplicar la cantidad de información añadiendo sólo un paso más en las rutinas de búsqueda.

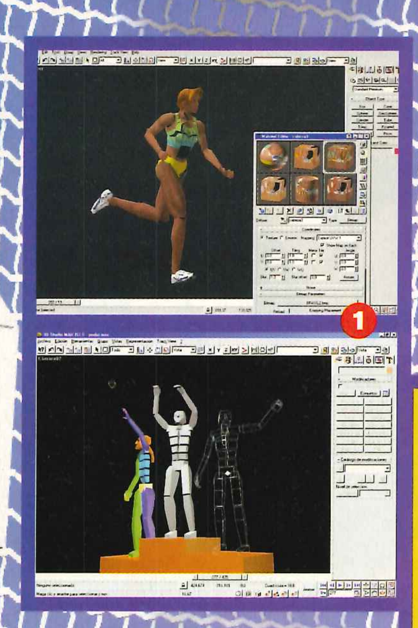
MM.: ¿Nos podríais avanzar alguna de las mejoras que se podrían incluir en futuras versiones de «PC Fútbol»?
D.G.: *¡Ésta sí que ya es una pregunta de examen!*
A priori, para el «PC Fútbol» de la temporada 2000-2001 intentaremos aplicar Cinemática Inversa para generación de animaciones en tiempo real, así como más efectos gráficos en el simulador, como bump-mapping en el césped y el balón o multitexturas para los jugadores y el estadio.
Tenemos también en mente la aplicación de algoritmos de lógica difusa para la IA.
Por supuesto, habrá un mayor nivel de detalle gráfico, aumentando el número de polígonos y, en unos conceptos más generales, habrá más competiciones en el manager, así como 3D en tiempo real en el mismo.
Y, claro está, todas las sugerencias que nos envíen los usuarios de «PC Fútbol».



PC Atletismo 2000

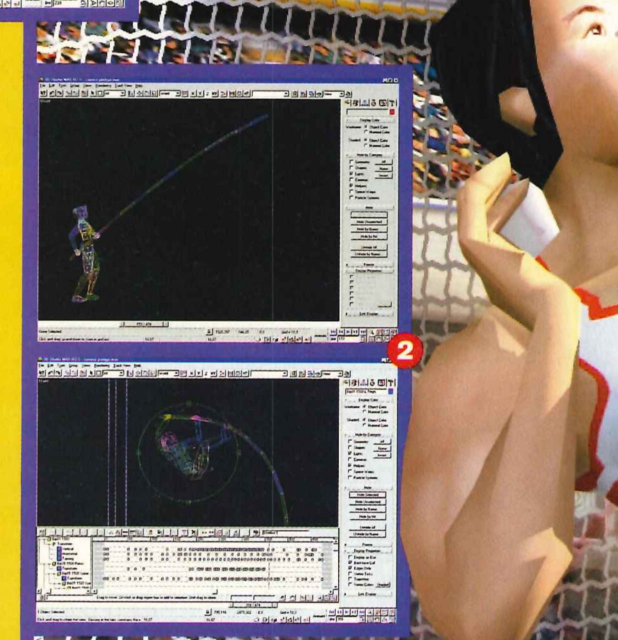
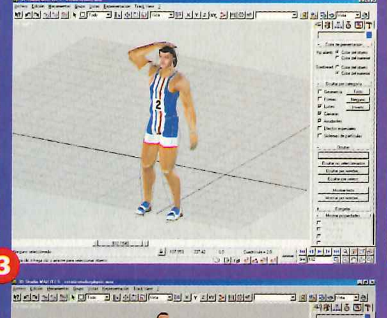
A por el oro

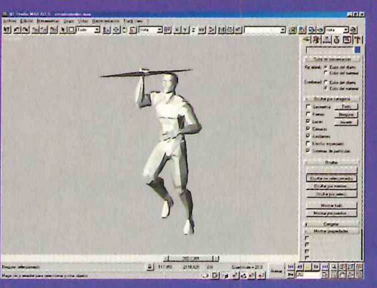
No todo es fútbol en Dinamic Multimedia, pero el deporte siempre está presente. Y ésta es una muy feliz ocasión, puesto que desde hace años –más de un lustro– no aparecía en el mercado de compatibles un título deportivo que combinara simulación y arcade del modo que lo hace este nuevo proyecto de la compañía. Desde luego, el género parecía haberse agotado con los lanzamientos que coincidieron con la celebración de la Olimpiada de Barcelona, en 1992. ¡Qué error! «PC Atletismo 2000» llega para llenar un hueco incomprensible en el mundo del PC y, además, haciéndolo con la mayor calidad, originalidad y frescura.




CREAR AL ATLETA PERFECTO

El diseño ha sido una de las claves en el desarrollo de «PC Atletismo». Diseño de interface, de acción y, por supuesto, gráfico. En este apartado, Dinamic ha cuidado, además, el apartado de animaciones al máximo. La creación de un modelo 3D de cualquiera de los muy diversos que representan a los atletas, comienzan por el estudio previo de prototipos masculinos y femeninos sobre la base 3D que otorga un programa como «3D Studio MAX» (1).
Con el paso a modelo definitivo que se integrará en el juego, una vez alcanzado el diseño deseado, se han de estudiar las animaciones (2) de que dispondrá el atleta según la prueba a realizar. Diversos test se realizan hasta conseguir una serie de cuadros que representen a la perfección el movimiento a realizar, que posteriormente se va depurando hasta alcanzar el mayor realismo posible, sin que ello incida de manera negativa en jugabilidad, velocidad de acción, etc. (3) Finalmente, y acabado el proceso de la animación que se verá en la versión final del juego, se procede a integrar la misma sobre todo el entorno del estadio, ajustando cámaras, etc. (4) para que, en tiempo real, se consiga un conjunto coherente.



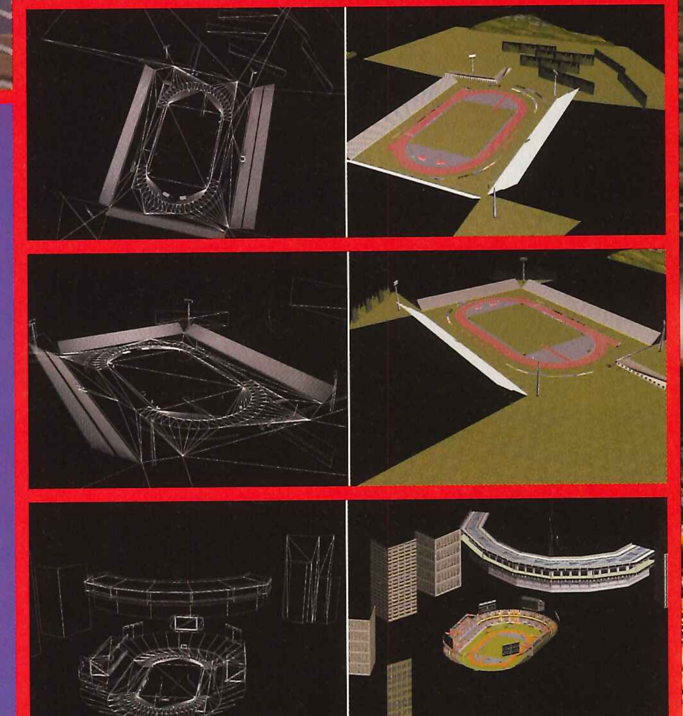


Aunque parezca, como se ha mencionado, incomprensible, la realidad es que hace años que nadie ha intentado abordar el tema del atletismo –o, al menos, modalidades deportivas olímpicas que no sean las habituales de competición por equipos en disciplinas tan populares como baloncesto, fútbol, hockey, etc.– de una manera medianamente seria en el mundo del videojuego. La única excepción –más que honrosa, por cierto– fue la última aproximación de Konami con su adaptación de «Track & Field» para PlayStation. Pero en PC, nada de nada. Micromanía aún recuerda –con agrado– los títulos que aparecieron a raíz de Barcelona 92, como aquel «Olimpiadas 92» que la ya desaparecida Topo lanzó para PC.
Quizá la ausencia de una posible competencia animó también a Dinamic para la creación de un título como será «PC Atletismo 2000» –¿estamos asistiendo al nacimiento de una nueva serie de juegos, o todo se debe, quizás, a la celebración de los mundiales de Sevilla?– pero, con lo que Micromanía ha visto hasta el momento del juego, en una serie de visitas realizadas a los estudios de la compañía, estamos en condiciones de afirmar que no se trata tan sólo de la típica situación de aprovechar la oportunidad, antes que otro se adelante. La idea y concepto de «PC Atletismo 2000» está trabajada de un modo como antes nunca se había visto y, pese a la base –lógica– de competición en una serie de pruebas estándar, la puesta en práctica es más que innovadora, cuando no revolucionaria.

DEJA EL TECLADO A UN LADO

Uno de los aspectos más sorprendentes de «PC Atletismo 2000» es el sistema de control que ha desarrollado el equipo de diseño. Como muy bien sabrán los más viejos del lugar, antes lo que se imponía era un curioso y nada motivante machaque sistemático del teclado, dejándolo para el arrastre, en una "simulación" –por decir algo– del esfuerzo del atleta que solía conllevar unas cuantas teclas rotas al cabo de los pocos días de práctica, así como unos agarrotamientos espectaculares de tendones, falanges y unos callos en los dedos de lo más contundente. Pues bien, aunque suene un poco rimbombante, en Dinamic han ideado un sistema llamado Mouse Driven Power, que aparta el teclado a un lado para las labores de control, dejando toda la gestión en el simple uso de los botones de un ratón estándar. Se ha diseñado un método de control de esfuerzo, ritmo, respiración, control del ángulo en saltos y lanzamientos mediante el que con unos sencillos "clic" tenemos en la punta del dedo todo lo que puede afectar a nuestro(s) atleta(s).
Pero antes de entrar más en materia, veamos en qué va a consistir exactamente la "miga" de «PC Atletismo 2000». Existirán dos modos de juego; "Team Arcade", en el que seremos capitanes de un equipo de atletismo cuyos miembros cubran pruebas de velocidad, fondo, salto y lanzamientos. Nuestro objetivo será conseguir el mayor número de medallas en competición, alcanzando marcas mínimas para poder participar en campeonatos y torneos. Por otro lado, nos encontramos con el "Team Manager", algo que puede recordar a «PC Fútbol», aunque no tan complejo ni exhaustivo.





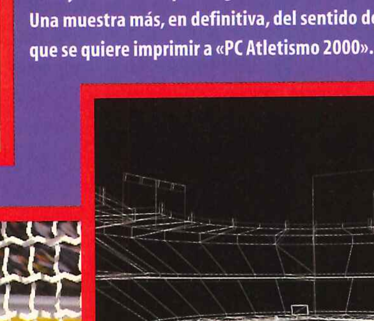
EL TEATRO DE LA VICTORIA

Alcanzar una buena posición en las distintas competiciones de atletismo, aunque se trate de un juego, no es una tarea fácil. Hará falta algo más que buena suerte para que nuestros atletas consigan llegar lejos en su "carrera", para lo que será necesario trabajar y entrenar duro. Por eso, y para demostrar que se ha intentado alcanzar una perfecta ambientación, «PC Atletismo» no se limita a hacer del estadio un componente decorativo para cuando tengamos que participar en torneos diversos.

Los estadios, modelados totalmente en 3D no sólo en su interior –que al fin y al cabo será lo que más contemplemos– sino también en su exterior e, incluso, contando con edificios en lo alrededores también diseñados de manera realista, se afrontan en el juego en una doble vertiente: estadios de competición y de entrenamiento.

Toda práctica se llevará a cabo en los estadios de entrenamiento, más "modestos" que los de competición, a los que sólo se accederá en determinadas modalidades de juego, cuando nuestro atleta esté preparado o se haya clasificado para algún torneo de envergadura.

Una muestra más, en definitiva, del sentido de autenticidad y realismo que se quiere imprimir a «PC Atletismo 2000».





Se trata de coger a un decatleta en el inicio de su carrera y conseguir que, poco a poco, vaya alcanzando diversas metas. Hacer que sea seleccionado para pruebas internacionales, competir en Olimpiadas, etc. Existirá un equipo técnico como asesor, con un entrenador, preparadores físicos, médicos, representantes, etc.

En total, en «PC Atletismo 2000» nos encontraremos, en sus distintas modalidades de juego, con 17 disciplinas atléticas agrupadas en las cuatro categorías antes mencionadas, y diseñadas para ofrecer al jugador diferentes retos y exigir el uso de muy diversas tácticas para conseguir llegar a lo más alto del podio.

MÁS REAL, MÁS AUTÉNTICO, MÁS INMERSIVO

En Dinamic quieren hacer de «PC Atletismo» no sólo un título original, rompedor y divertido, sino además un juego lo más verdadero posible –dentro de las lógicas limitaciones–. Por ello, la tecnología 3D utilizada cuida múltiples detalles, no sólo a nivel gráfico, sino con el objetivo final de conseguir una recreación de pruebas atléticas lo más fiel posible a la realidad.

Estadios, modelos de atletas, animaciones, ambiente en las competiciones… Miles y miles de polígonos, interpolación de animaciones, aplicación de técnicas de "soft-skin" para un mayor realismo de los modelos, sistemas de partículas, proyecciones reales de sombras, etc. ,se ponen al servicio de la jugabilidad, mostrando algunas secuencias realmente impactantes en las que nos parecerá estar en medio del tartán corriendo con verdaderos profesionales. Y la ambientación global también será algo relevante en este sentido. No se trata sólo de hacer que nuestros atletas estén ahí, presentes y esforzándose al máximo mientras el engine hace diabluras. Además se van a incorporar detalles como atletas compitiendo en un segundo plano en otras pruebas –simuladas–, otros tantos descansando y paseando por zonas no activas en la competición, jueces, videomarcadores…

Algo que, después del somero repaso hecho a las características más relevantes de «PC Atletismo», resulta aún más sorprendente que la variedad y –presumible– calidad que el juego tendrá, es aún más sorprendente es el objetivo que el equipo de desarrollo tiene para la CPU media en que el programa podrá funcionar. Porque sorprendente, cuando no inquietante, habida cuenta de lo que corre por ahí en los últimos tiempos, exigiendo ordenadores de la NASA para funcionar, es saber que un P200 MMX con 16 MB de RAM y una tarjetas SVGA nos solventará el trámite. Sí, por supuesto, la optimización llegará hasta lo máximo disponible pero, como se ve, un equipo medio de lo más normal podrá hacer correr el juego de manera adecuada.

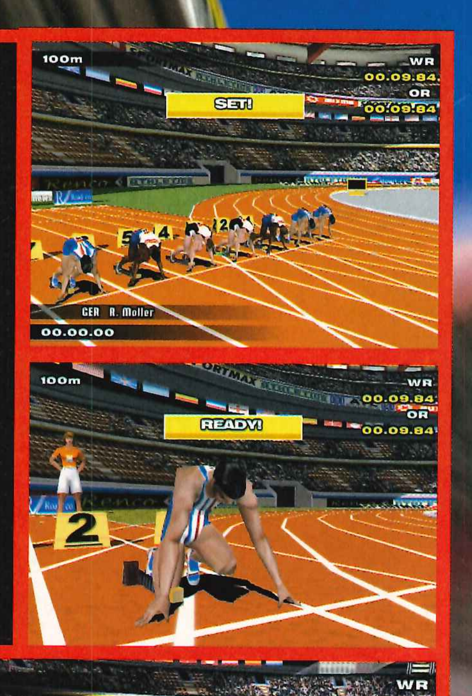
«PC Atletismo» promete, y mucho. Original, atractivo, innovador… Todo un campeón. Veremos si el tiempo nos da la razón.

MUNDO DEPORTIVO

Una de las grandes virtudes de «PC Atletismo» estriba en la sabia combinación de pruebas atléticas que ofrece al usuario. Agrupadas en cuatro grandes bloques: velocidad, fondo, saltos y lanzamientos –aunque sería más correcto afirmar que en cinco, puesto que existe una modalidad de disciplinas combinadas, que forman el heptathlon y el decathlon–, se reúnen en total 19 pruebas, que aquí os comentamos brevemente.

VELOCIDAD

Las pruebas de 100, 200, 400 metros y 110 y 400 metros vallas, junto a los relevos de 4x100 y 4x400 metros componen este apartado. Los reflejos en la salida y la aceleración durante carrera se muestran como determinantes en estas modalidades. Un perfecto ritmo en la gestión del MDP (Mouse Driven Power), así como la coordinación en los saltos en las carreras de vallas, confirmarán nuestras posibilidades de victoria.



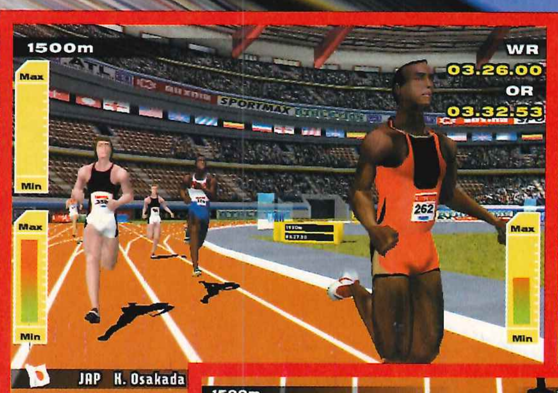
FONDO

Las carreras de 800, 1 500, 3 000 obstáculos y 5 000 metros son las que forman este grupo. La prueba reina de esta modalidad, los 1 500 metros, exige algo más que rigor y estrategia en el mantenimiento del ritmo, el esfuerzo y el momento en que se debe atacar para dejar atrás a los rivales. Aquí más que los reflejos propiamente dichos, es necesaria una buena cabeza y mucha práctica, amén de tener más que claros los objetivos.















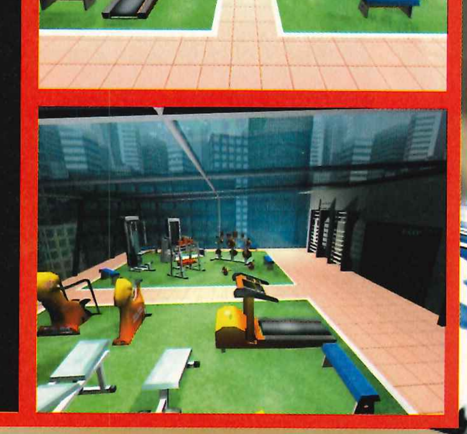


CUIDAR EL MÚSCULO

Bien esa sabido que la gran mayoría de atletas, además de entrenar en las diversas disciplinas en las que sean especialistas, deben realizar intensas sesiones de trabajo físico cultivando masa muscular, según más convenga. Pues hasta ese detalle ha sido previsto en el juego.

No sólo con el objetivo de ejercitar a nuestro atleta, sino también contemplado como parte de los procesos de recuperación de lesiones y rehabilitación, «PC Atletismo» incorpora un completo gimnasio en el que podremos contemplar a nuestros chicos y chicas sudando la gota gorda para alcanzar el nivel físico deseado que les permita ir adelante en la carrera por alcanzar un oro olímpico o mundial.

Recreado con todo lujo de detalles, el gimnasio del juego se convertirá en una localización habitual para aquellos que lleguen a explotar todas las posibilidades de «PC Atletismo».





Micromanía



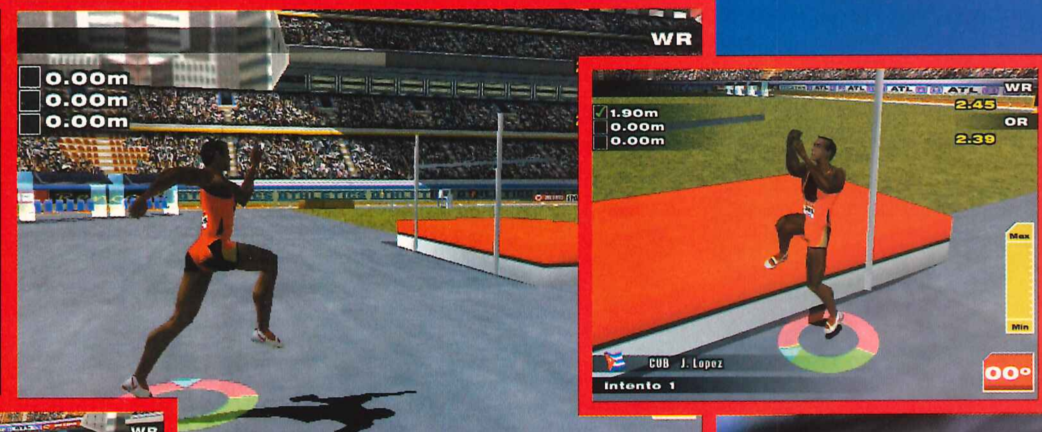

dinamic
MULTIMEDIA



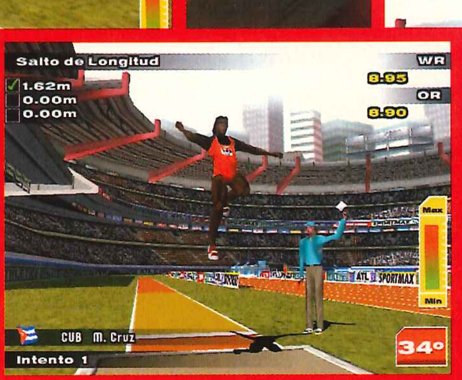


SALTOS

La altura, la longitud, el triple salto y la pértiga son nuestras bazas para el oro en las modalidades de salto. En este apartado se ha de tener en cuenta algo más que una buena velocidad punta para el momento de la batida. El perfecto cálculo de los ángulos, la corrección de movimientos en tiempo real, y una técnica depurada pueden ayudarnos a llegar a lo más alto, o a sufrir el más estrepitoso fracaso. La combinación de componentes debe resultar en una sinergia que, como en el atletismo real, nos lleve a algo más que a una suma de técnicas.





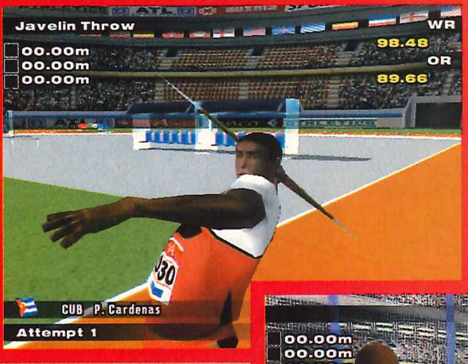




LANZAMIENTOS

Las cuatro modalidades que se ofrecen, disco, jabalina, martillo y peso, cubren la totalidad de posibilidades que se pueden demandar. Cada una de ellas, sin embargo, requiere de entrenamientos y técnicas muy concretas, y no podremos –por lo general, salvo rarísimas excepciones– disponer de un atleta que se dedique a más de una de estas disciplinas simultáneamente. El ajuste de la trayectoria de lanzamiento, y el ángulo del mismo deben ser atacados con suma precisión.









CÉSAR Valencia

Jefe de proyecto de «PC ATLETISMO 2000»



Tras largos meses de duro trabajo, tanto a nivel técnico como de diseño, donde se partió de la nada –no existían muchas referencias en el género, en la actualidad–, el equipo de desarrollo de «PC Atletismo» ha tenido que vérselas con nuevas tecnologías, esforzarse en la creación y diseño de un producto atractivo, jugable y divertido, y todo en un tiempo récord.
César Valencia, Jefe de Proyecto de «PC Atletismo 2000», tuvo la amabilidad de contestar a las preguntas de Micromanía para dar a conocer a todos los lectores algo más sobre el título y el equipo que lo ha creado.

MICROMANÍA: ¿Por qué escogísteis realizar un juego de atletismo y no sobre cualquier otra modalidad deportiva?
CÉSAR VALENCIA: *La razón fue el intento de cubrir la carencia dentro del género deportivo en esa especialidad.*
Si tuviéramos que rememorar viejos tiempos, productos como «Decathlon» o «HyperSports» marcaron un hito, además de crear un género, y en los últimos tiempos toda la producción de juegos deportivos se ha centrado en deportes muy concretos y de gran relevancia social, dependiendo del territorio en los que son distribuidos.
El hecho de que no se hubiera realizado con anterioridad un juego 3D parecido en plataforma PC también supuso un pequeño reto, ya que nos preguntamos el "por qué" real. No se había hecho porque a nadie se le había ocurrido, algo bastante improbable, o porque era más complejo de lo que parecía.

MM.: ¿Qué criterios se han seguido a la hora de escoger las pruebas?
C.V.: *En un principio, las pruebas seleccionadas son todas aquellas que se pueden desarrollar en pista. Hay un total de diecinueve y se dividen en las modalidades de velocidad, fondo, lanzamientos y saltos. No se ha seguido ningún criterio en concreto, simplemente se han incluido todas las que existen.*
MM.: ¿Qué objetivos (jugabilidad, tecnología, originalidad...) han primado durante el desarrollo?
C.V.: *Se ha intentado establecer un equilibrio entre jugabilidad, tecnología y profundidad de juego.*
Lo que más se ha perseguido es hacer un producto divertido, con capacidad para agradar y entretener a cualquier tipo de usuario, presentando un reto en todas sus modalidades de juego, tanto en "Team Arcade" como en "Decathlon Manager".

"Creemos haber conseguido un producto puntero dentro del género deportivo"

La originalidad no se ha perseguido, ya que la propia idea, de por sí, es original y cualquier matiz o concepto que se derive de la misma va a seguir siéndolo. No hay ningún otro producto similar, así que nos hemos centrado en que sea jugable y cuente con la tecnología más avanzada que se ha podido desarrollar. Creemos que se ha conseguido un producto puntero dentro del género deportivo.
MM.: ¿Qué tipo de problemas técnicos os habéis encontrado durante el desarrollo del juego?
C.V.: *Los problemas técnicos han sido variados y más que al aspecto técnico han ido enfocados al propio diseño, al concepto y a la mecánica de juego. El diseño del interface fue complicado, ya que se hicieron una gran cantidad de pruebas antes de seleccionar el definitivo.*
El diseño del manager también fue problemático, porque el propio deporte es un problema al no contar con los reclamos necesarios para que un manager sea parecido o siga el patrón de cualquier otro realizado hasta el momento. Tuvimos que "reinventar", por decirlo de alguna forma, un manager que se adaptará al deporte y al concepto.
Por otro lado, el sistema de animación, bastante complejo, junto con las rutinas de interpolación de fotogramas, también nos dio bastantes problemas, ya que se pretendía que los esqueletos o "huesos" de los modelos fueran compartidos para los más de 300 atletas que hay en el juego, todos con físicos diferentes (hombres, mujeres, más altos, más bajos, más gruesos, más atléticos...)
Por último, tal vez mencionar el problema de las optimizaciones, ya que en «PC Atletismo» se está generando siempre una gran cantidad de modelos a un tamaño bastante grande (los propios atletas, ocho en las pruebas de velocidad o fondo), los "figurantes" (atletas que realizan otras pruebas o entrenan a la vez para conseguir recrear un ambiente real, vivo), los jueces, el propio estadio, y las sombras de todo lo dicho. Tuvimos que insistir una y otra vez hasta conseguir velocidades altas en máquinas de gama baja.

MM.: La inclusión de la opción manager, ¿se debe quizás a una posible comparación con juegos como «PC Fútbol»? ¿Qué tipo de ventajas, novedades o atractivos puede ofrecer a los aficionados a juegos deportivos estilo arcade?
C.V.: *No, no se debe a una posible comparación con «PC Fútbol». Hoy en día es fundamental prestar atención a la plataforma a la que va dirigido el juego y el usuario de PC es más exigente y pausado que otros; las opciones y horas de juego proporcionadas por un producto son aspectos fundamentales dentro de la definición de calidad en un producto PC.*
La opción de "Decathlon Manager" en «PC Atletismo» es otra modalidad más de juego para aquellos usuarios que pretendan obtener sensaciones diferentes a las proporcionadas por un juego arcade. La diferenciación entre ambas modalidades y pautas de juego es grande, pero siempre conserva la coherencia y mecánica. El manager es muy dinámico y original y el tratamiento que se le ha dado es bastante novedoso. Pensamos que puede atraer tanto a los jugadores arcade como a los usuarios incondicionales habituados al juego con otros managers.

MM.: Uno de los apartados más originales en su diseño y concepto es el interfaz de usuario (Mouse Driven Power). ¿Cómo nació? ¿Qué otras alternativas se barajaron en el sistema de control durante el diseño del juego?
C.V.: *El Mouse Driven Power nace de la necesidad de crear una forma de control adaptada al jugador de una plataforma PC y, sobre todo, de buscar un elemento de interacción que no fuese el teclado, algo que hoy en día ha caído en desuso y ha sido sustituido por joysticks, pads o el mismo ratón.*

Mouse Driven Power es un sistema de control interno que se basa en la búsqueda de la mayor ergonomía de juego, es decir, se trata de una configuración estudiada de la dinámica de juego de todas las pruebas para que el jugador únicamente necesite hacer uso del ratón en los momentos precisos.
A nuestro gusto es un sistema de juego altamente cómodo y eficaz, habiendo sido diseñado para evitar el "machaca-teclas" tradicional, algo que sin lugar a dudas no se podría llevar a cabo con los teclados de un PC (los teclados mecánicos no están diseñados para ser aporreados) y enfocar el control hacia un elemento amigable y conocido por cualquier usuario.
El sistema de control de «PC Atletismo» está pensado para que cualquier usuario pueda controlar sin dificultad cualquier aspecto del juego, desde la velocidad hasta el ritmo, la respiración o el ángulo o fuerza de lanzamiento.

MM.: Sobre el engine 3D que habéis diseñado para «PC Atletismo», ¿cuál es su potencial real? ¿Qué limitaciones tiene y cómo pueden afectar a la jugabilidad?
C.V.: *El engine 3D se caracteriza principalmente por una marcada adaptación a las necesidades del juego, desde aspectos como la iluminación hasta el diseño de las rutinas de animación.*
Todo el aspecto referente al engine se ha programado desde cero, pensando en las necesidades y la orientación necesaria para optimizar aquellas condiciones requeridas por el producto.
Las limitaciones de cara a la jugabilidad no existen, ya que como decíamos antes, el engine se ha pensado en base a las necesidades del juego, sin darse ningún conflicto entre el aspecto técnico y su puesta en escena dentro del desarrollo de "Team Arcade" o "Decathlon Manager".

MM.: Otra opción bastante atractiva es la del juego en red que soporta «PC Atletismo». ¿Cuáles son las directrices seguidas en este modo de juego? En otras palabras, ¿cómo funciona una partida típica en red de «PC Atletismo 2000»?
C.V.: *Las directrices seguidas por el multijugador de «PC Atletismo» son las mismas que las seguidas por cualquier otro producto que soporte juego en red. Básicamente, un servidor crea una partida a la que se unen los demás jugadores, hasta un máximo de ocho.*
El servidor define el género de los jugadores (femenino o masculino) y las pruebas a las que se va a jugar. Los jugadores que se unen a la partida seleccionan su país y su nombre y, una vez hecho esto, la partida es lanzada, jugándose todas las pruebas marcadas y obteniendo, al final, un resultado en puntos y medallas.
«PC Atletismo» cuenta también con la posibilidad de juego en "Split Screen" o pantalla partida. Dos jugadores pueden jugar de forma simultánea en el mismo ordenador, siguiendo los mismos patrones que el juego en red.

MM.: ¿A qué tipo de público va dirigido el juego? ¿Cuáles fueron vuestros objetivos en este sentido?
C.V.: *El público objetivo es amplio, no estando centrado en usuarios de juegos deportivos o managers.*
«PC Atletismo» guarda similitudes con otras producciones dentro del género de los juegos deportivos, pero marca una distancia en cuanto a diseño que puede hacerlo muy interesante para cualquier jugador ávido de emociones intensas, sin olvidar a los aficionados al juego tranquilo y meticuloso, que encontrarán en el manager una opción perfecta.

MM.: ¿Se ha incluido algún tipo de competicióne real, o existe algún tipo de licencia con la federación española?
C.V.: *En un principio se ha optado por no utilizar ninguna licencia especial de la federación, tanto en lo que se refiere a nombres de atletas como de competiciones.*



El equipo de desarrollo de «PC Atletismo 2000»

Jefe de proyecto: César Valencia. Diseñador: Jorge Rosado. Programador principal: Fernando Pérez. Programador: Rodrigo Olivencia. Artista gráfico: Pedro Pablo Aulló. Artista gráfico: Juan B. Garraza. Artista gráfico: Carlos Cabañas. Artista gráfico: Rafael S. Gago

MM.: ¿Se ha buscado algún tipo de asesoría profesional para el desarrollo del juego, depuración de detalles, etc.?
C.V.: *Sí, hemos tenido asesoramiento de personas con experiencia deportiva, tanto a nivel amateur como profesional que han dirigido algunos de los pasos en el diseño de las pruebas y su desarrollo.*

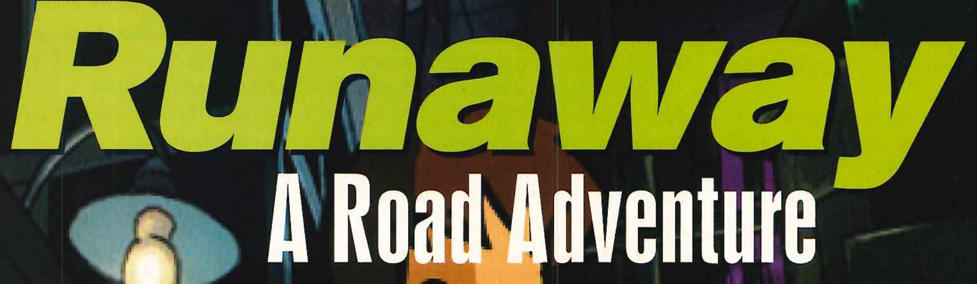
MM.: En el apartado del equilibrio entre simulación y arcade, ¿qué estilo de juego impera?
C.V.: *Si por simulación se entiende que los resultados de la prueba estén matizados por algo más que la habilidad del jugador, la simulación siempre está presente a lo largo del juego, ya que cada país cuenta con habilidades determinadas dependiendo de la disciplina en la que compitan, incluso en el modo "Team Arcade".*
En el manager la simulación es más "férrea", e intervienen más de 32 factores diferentes, desde las propias características del atleta, hasta la intensidad del entrenamiento en un tiempo determinado, lesiones, atención a las lesiones, intervalo entre la presentación a diferentes citas, etc.
En cuanto al estilo de juego que impera, no se podría decir que se imponga ningún estilo en concreto. El producto propone diferentes modalidades de juego, todas ellas diferenciadas y orientadas a jugadores muy distintos. La persona que le guste el arcade, lo va a encontrar. La persona que le guste la gestión y el "managing", también lo va a encontrar, sin que se vean mezclados o impere ningún aspecto sobre otro.

MM.: ¿Qué límites existen en las posibles configuraciones que un usuario decida realizar sobre las opciones de juego?
C.V.: *El usuario tendrá una libertad casi absoluta en lo que se refiere a posibilidades de configuración, en general; desde las propias opciones de detalle del juego (resolución, desde 320x200x16M, hasta 1 024x768x16m, nivel de poligonalización de los modelos de los atletas, mobiliario en las pistas, figurantes en las pruebas, efectos 2D en los menús, sombras en los atletas, sombras en los estadios), pasando por la propia forma de jugar (partida singular, dos jugadores en el mismo ordenador, multijugador, selección del tipo de control, "Mouse Driven Power" o "machacateclas" (para los nostálgicos), hasta la creación y configuración del atleta con el que se va a jugar en el manager.*

MM.: ¿Cuántas personas han intervenido en el desarrollo de «PC Atletismo 2000»? ¿Habéis usado algún tipo especial de herramientas de diseño y/o desarrollo?
C.V.: *El grupo está compuesto por ocho personas, entre las cuales se encuentran dos programadores, cuatro artistas gráficos, un diseñador y un productor.*
La herramientas han sido las típicas que se suelen utilizar en un desarrollo de estas características: «3D Studio MAX», «Character Studio», «PhotoShop», «Fractal Painter», «MicroSoft Visual C++», «SourceSafe», etc.

MM.: ¿Se ha aplicado algún tipo especial de nuevas tecnologías en el desarrollo?
C.V.: *Como nuevas tecnologías cabría destacar uno de los sistemas que se han implementado, al que hemos bautizado como "Autolink", la rutina que se encarga de unir todas las articulaciones del atleta para que no se partan al moverse.*
Lo complicado de este sistema reside en que los atletas de «PC Atletismo» no cuentan con animaciones o movimientos "tradicionales", es decir, correr, andar, disparar, saltar, etc., sino que el problema reside en las posturas "extremas" que se alcanzan en algunos movimientos, desde la salida, con una inclinación del torso exagerada, hasta los propios saltos o lanzamientos, en los que el modelo se dobla hasta límites insospechados. El "Autolink" calcula los ángulos máximos de torsión y giro y los corrige en tiempo real, creando a su vez nuevos grupos de iluminación para mantener el sombreado.
Otro de los puntos fuertes del aspecto técnico de «PC Atletismo» es la optimización a la que se han sometido todas las rutinas de generación gráfica, ya que los atletas cuentan con cifras que rondan los 1 900 polígonos y se dibujan muy cerca de la cámara (son figuras muy grandes), así como las sombras de los atletas, además del interior de los estadios que cuentan con unos 18 000 polígonos.
Como aspecto curioso se encuentra la rutina de interpolación de fotogramas entre animaciones en combinación con el "Autolink", de la cual nos sentimos bastante orgullosos debido a la alta (aunque no aparente) complejidad técnica.
Por lo demás, algunas de las características del engine 3D son: mapeado de textura y entorno, gouraud, sombras proyectadas y de entorno, interpolación de animaciones, interpolación de fotogramas, sistemas de "Autolink", niebla, destellos, glows, polígonos con diferentes niveles de transparencia, backface-culling, Z-buffer, luces omni, direccionales, etc.

MM.: Si «PC Atletismo» va a seguir una línea de producción con futuras versiones, ¿podríais hacernos un avance de mejoras que se podrían incluir?
C.V.: *Algo que nos hubiera gustado introducir en esta versión de «PC Atletismo» hubiera sido expresión facial, al igual que modalidades atléticas en pista cubierta o deportes que no tuvieran que ser definidos exactamente por el término "atletismo".*
Otra de las características que nos gustaría incluir es la creación de público real, que pareciera vivo.
El crecimiento del manager y nuevas opciones de juego son los dos aspectos que supongo pondrían fin a la lista de mejoras, al menos por ahora.



Runaway
A Road Adventure



Las diversas especulaciones sobre ese proyecto secreto que Péndulo Studios tenía en desarrollo y que todo el mundo aseguraba que sería la segunda parte de «Hollywood Monsters», se desveló hace pocas semanas como una aventura gráfica de nuevo cuño que está llamada a causar estragos entre los aficionados al género. Alta tecnología, un argumento realmente cinematográfico y todo el buen saber hacer de Péndulo van a convertir «Runaway» en uno de los mejores títulos del mundo de la aventura, disponibles el próximo año.

Solo contra la mafia

Nueva York, 1999. Sin saber cómo ni por qué, Brian, un estudiante a punto de graduarse, es atacado por unos gángsters de la mafia que no dudarán en sembrar el país de cadáveres con tal de recuperar lo que creen que les pertenece. El principal problema será averiguar qué diablos buscan y por qué piensan que él lo tiene.

En el transcurso de su desesperada huida, acompañado por una misteriosa bailarina de strip-tease, llegará a conocer a una multitud de peculiares personajes. Pero, ¿cuáles de ellos son sus amigos y cuáles están planeando volarle la cabeza? Tendrás que recurrir a tu ingenio para averiguarlo sin olvidar nunca que nadie es quien parece ser en este explosivo cóctel de asesinatos, dinero, ambición, ritos de santería y mentiras… un montón de mentiras.

Así es como comienza el guión de «Runaway», la nueva y más esperada producción de Péndulo. Lo que habéis leído es la descripción literal que los autores del juego hacen de su obra. Una buena manera de empezar una historia, ¿cierto?

Pero, como viene siendo costumbre en las producciones de este equipo –pese a su aún corta trayectoria ya se han hecho con un más que merecido prestigio–, un excelente guión siempre es la credencial de los juegos que desarrollan. «Runaway», sin embargo, se aleja ligeramente de los títulos anteriormente creados por Péndulo, yendo un poco más lejos de lo que nos tienen acostumbrados, por tecnología, desarrollo de la acción, calidad global de la aventura y sofisticación, en todos los aspectos.

ES… ¿SÓLO UN JUEGO?

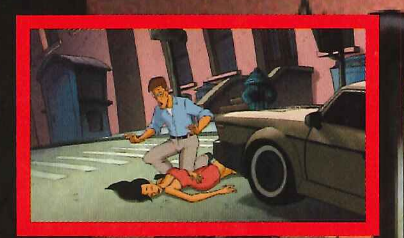
La rápida evolución que ha sufrido la aventura gráfica 2D en los últimos años, y la que hasta ahora tan bien se ha sabido adaptar –cuando no ha ido por delante– Péndulo, ha derivado finalmente en la bifurcación por dos caminos bien diferenciados. Por un lado, encontramos las aventuras que se han inclinado por adoptar los entornos 3D como principal razón de













ser. Por otro, juegos como «The Curse of Monkey Island», que mantienen el espíritu de las dos dimensiones, pero con un estilo mucho más cinematográfico que antaño. «Runaway» podría incluirse en este último grupo de no ser porque, en la práctica, va mucho más allá. Péndulo y Dinamic consideran, y no sin razón, a «Runaway» como una aventura "de dibujos animados", pues es tal la calidad gráfica que desborda, con un estilo verdaderamente calcado al de cualquier producción animada cinematográfica, que más parece que estemos inmersos en un film que en un videojuego.

El increíble esfuerzo que supone el conseguir una calidad visual como la que «Runaway» presentará ha motivado una serie de ligeros retrasos sobre las primeras fechas previstas, que harán que el juego no esté disponible hasta el año que viene –bueno, tampoco falta mucho–. Tengamos en cuenta que «Runaway» presenta una resolución jamás vista hasta la fecha en un título del género –1 024x768, con paleta de 16 bit–, y la integración de escenarios diseñados por verdaderos artistas gráficos y animadores de gran talento, con puzzles, personajes, objetos y acciones en tiempo real no es moco de pavo. Si le unimos la increíble cantidad de secuencias cinemáticas que ofrecerá –más de 30 minutos de vídeo no interactivo–, empezaremos a darnos cuenta de la complejidad del desarrollo.

Por otro lado, Péndulo no quiere renunciar a un estilo clásico en el interfaz de usuario, aunque con una más que notable evolución respecto de su anterior producción, «Hollywood Monsters». Un puntero inteligente sigue mostrándose como el sistema de control más eficaz diseñado para el género, en un juego con una ambientación adulta, que sumerge de tal manera al jugador que resulta sobrecogedor.

Pero como no sólo de gráficos –aunque en gran parte–, ni de un sólido guión –imprescindible–, ni un sistema de control eficiente y sencillo –indispensable–, ni de puzzles perfectamente diseñados –necesarios–, vive una aventura gráfica, «Runaway» ofrece una novedad más que pone la guinda a la ambientación y al conjunto del juego. La banda sonora del proyecto de Péndulo será algo terrorífico. Con un estilo que se inspira claramente en las canciones de Sheryl Crow y Garbage, el equipo ha desarrollado un sistema inteligente denominado MIP, que arropa en todo momento las acciones del jugador, acompañando la acción y creando una atmósfera sensacional.

Es pronto, aún, para poder afirmar que «Runaway» será la obra cumbre de Péndulo pero, si confiáis en nosotros, os diremos que lo aún poco que Micromanía ha podido contemplar del juego, nos ha dejado con los pelos de punta. «Runaway» es algo más que una firme promesa.


1

Cómo se hace una aventura de dibujos animados

El trabajo de chinos que está suponiendo el desarrollo de «Runaway» en el apartado gráfico, con el objetivo de crear una verdadera película interactiva de dibujos animados, se puede apreciar claramente en las imágenes adjuntas.

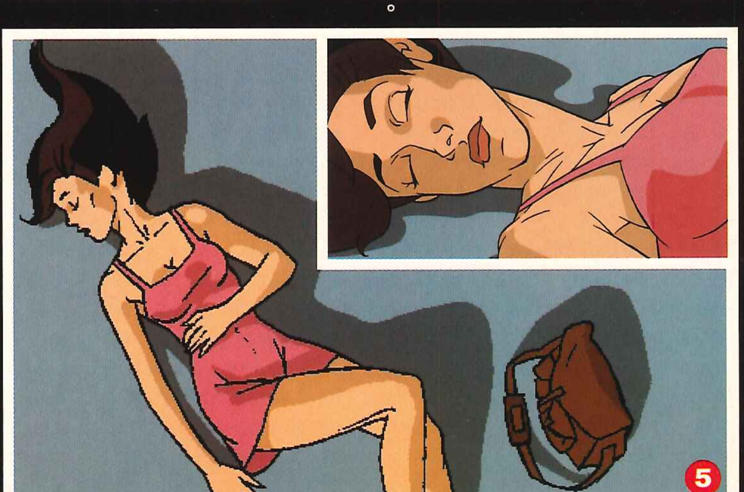
Desde los primeros y más toscos bocetos sobre el planteamiento de una secuencia –y pensad que no se trata tan sólo de dibujar, sino de acoplar puzzles, cámaras, objetos interactivos...– (imagen 1), se van puliendo detalles que afecten a las perspectivas (imagen 2), hasta conseguir el encuadre perfecto. Después es necesario retocar y definir perfectamente los objetos que aparecerán en escena, y su función, para darles mayor o menor relevancia en la visualización (imagen 3). Una vez la escena y la secuencia han quedado definidas satisfactoriamente, hay que comenzar a dar una forma más o menos definitiva a lo que será la pantalla que veremos en el juego final –incluyendo la posibilidad de scroll y factores que pueden entrar en la secuencia inesperadamente, realzando la intensidad dramática de la misma– (imagen 4).

Por fin, llega el momento de efectuar las pruebas finales antes de la integración en el conjunto y la compilación de datos (imagen 5), que permitirá considerar a una parte de la aventura como finalizada y dispuesta para ofrecérsela al jugador.


2


3


4


5

Radical Drive

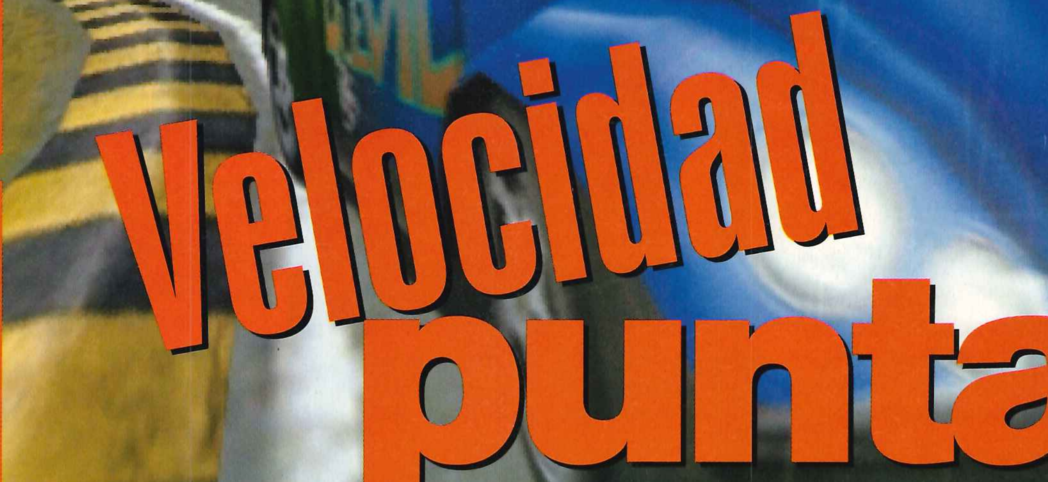
Para muchos es un desconocido, pero «Radical Drive» lleva en gestación más de dos años –largos–. Desde sus inicios fue concebido por Efecto Caos, el equipo encargado del desarrollo, como un título capaz de hacer sombra a los más grandes juegos del género del volante. Enormemente ambicioso y dotado de detalles asombrosos en realismo, «Radical Drive» llegó a tener eco en revistas extranjeras como una de las producciones españolas más prometedoras que se habían visto. Efecto Caos, tras títulos como «Speed Demons», y otros más antiguos lanzados para PC y Amiga («Obsession», «Under Pressure», «Vital Light») se ha lanzado a la carretera pisando a fondo.











Velocidad punta

Aunque podría serlo, sobre todo por cuestiones puramente técnicas, «Radical Drive» no es un simulador. ¿Sorprendente comienzo? Todo se aclarará en cuanto sigáis leyendo.

Cuando Efecto Caos comenzó a desarrollar lo que, por aquel entonces, tenía el nombre clave de «Rattle & Beetle», el objetivo de la compañía de crear un juego basado en competiciones automovilísticas protagonizadas por modelos del popular escarabajo de Volkswagen se afrontó como un reto sobre todo tecnológico. El desarrollo de un engine tridimesional que podría dejar a la altura del betún al mismísimo «Need for Speed» fue una de las prioridades que tuvo el equipo cuando llegó el momento de la verdad.

Antes, incluso, de que en España nos enteráramos de que estos chicos, afincados en Zaragoza, estaban llevando a cabo un engine que gestionaba polígonos como una auténtica bestia, que poseía una simulación de física realmente alucinante y cuya calidad gráfica superaba todo lo conocido, la prensa especializada de Inglaterra nos ganaba por la mano y hablaban del proyecto de Efecto Caos como un título a seguir muy de cerca en su desarrollo, considerándolo como una promesa en firme.

Entonamos el mea culpa por tamaño despiste y, poco después, comenzamos a seguirle la pista al juego.

PISAR A FONDO

Surge entonces Dinamic como productor del título para su desarrollo y distribución en España e Iberoamérica, y comienzan a perfilarse algunos de los detalles del que ya es conocido como «Radical Drive», tras barajar varias alternativas para el título definitivo. Y entonces comenzamos a vislumbrar lo que, realmente, dará de sí el juego.

Se trata de un arcade compuesto por multitud de pruebas y competiciones, no sólo de velocidad, en las que podremos manejar vehículos de muy diferente factura. Todas las pruebas posibles de «Radical Drive» se agrupan en cinco variantes: velocidad, cross, monster, buggy y saltos. Y, como es fácil de intuir llegados a este punto, podremos conducir desde esos pick up mastodónticos que tanto gustan a los americanos, los Monster Truck, hasta buggies que rodarán haciendo todo tipo de diabluras por playas y caminos de lo más insólito.

La habilidad se une a la velocidad, los reflejos a los nervios de acero y una jugabilidad pasmosa, amén de una calidad técnica alucinante, se ponen al servicio de la jugabilidad para ofrecer uno de los juegos de coches más variados, divertidos y con mejor factura que hemos visto últimamente –con todo el respeto para la competencia–.

Cuatro modos de juego: carrera rápida, campeonato, y opciones multijugador en red y el

RAPIDEZ Y HABILIDAD

La construcción de los circuitos del juego ha sido uno de los aspectos que más ha preocupado al equipo de desarrollo, una vez que se solventaron todos los aspectos técnicos de «Radical Drive». La variedad, no sólo de ambientes sino de estilos de conducción, ha sido la responsable. No se trataba sólo de ofrecer un juego rápido, divertido y que pusiera a prueba nuestras dotes como el más rápido del lugar, sino que fuera capaz de ofrecer verdaderos retos de habilidad, lo que no es muy común entre los juegos de coches.
Como muestra, un botón, de cómo evolucionan los diferentes ambientes diseñados por Efecto Caos desde el boceto preliminar hasta la creación en 3D de los circuitos y su posterior texturización.

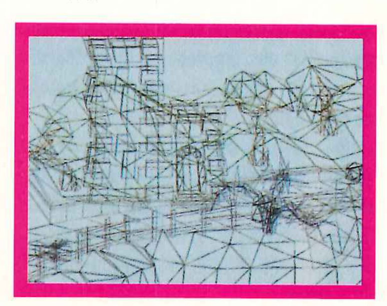
mismo ordenador -variando el usuario en un modo de juego de liguilla– son las posibilidades que ofrecerá «Radical Drive».
La base técnica del juego se encuentra en el engine Ambush, que es capaz de gestionar un elevado número de polígonos a una tasa de más de 60 fps, lo que redunda en beneficio no sólo de la espectacularidad visual, sino de la jugabilidad. Aquí hemos de repetir la impresionante tarea que ha hecho Efecto Caos en la física del juego. Las colisiones están totalmente logradas y, como detalles significativos se puede hablar del perfecto comportamiento de los modelos de los vehículos, que se guían por reusltado de momentos de inercia, cálculos precisos de velocidad y aceleración, suspensiones independientes, etc., es decir, tal y como si condujéramos un coche de verdad.
Si aplicamos todo esto, y mucho más, como sombreados gouraud, sombras dinámicas, cámaras configurables, etc., a más de cuarenta escenarios, obtendremos un título que, aunque sólo sea por comprobar su calidad técnica, merece la pena echar un vistazo y jugarlo con tranquilidad.
Además, Efecto Caos remata la faena con una versión final de «Radical Drive» que no necesitará necesariamente tarjeta aceleradora 3D, aunque la soporte. Con toda seguridad, va a ser un título diferente a todo lo visto hasta ahora.

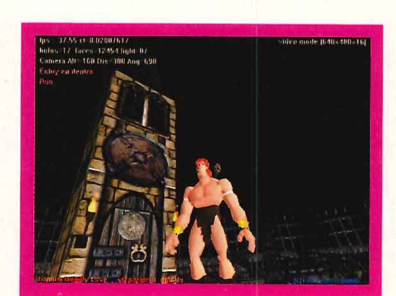
Grouch

Mondo bruto

Cuando todo en el universo de los juegos de acción 3D parece dicho, Revistronic quiere llegar un poco más lejos con la producción de un título que combina la tecnología más vanguardista con un estilo único, en que la aventura se mezcla con un peculiar "look" para producir el título más salvaje y "primitivo" del género, con un cavernícola todo músculos y nada de cerebro, pelín asilvestrado pero dispuesto a todo por su chica, como protagonista genuino e irrepetible.

El argumento: mata todo lo que se mueva, salta, corre, nada, desmembra, decapita y no dejes vivo ni al apuntador.
El objetivo: rescata a la chica de las garras del malo.
El juego: Acción, más acción, unos cuantos golpes, todo el conjunto en 3D y, claro, algo más de acción.
La tecnología y jugabilidad... sublimes.
Resumir de este modo un título como «Grouch» puede ser pretencioso, no lo podemos llegar a negar, pero justamente es todo aquello que el juego no es, cuando podría muy bien ufanarse de ser una de las producciones más interesantes en el género para el año 2000.





El atractivo diseño de los personajes, con un cavernícola cuyo cociente intelectual casi alcanza al de un animalito de compañía, pero que en el fondo es todo corazón y ternura; unos malos malísimos, de esos que te entran ganas de atropellar con una apisonadora y, claro, la chica, por la que Grouch –el nombre del protagonista es casi una onomatopeya, como las que usa para comunicarse– es capaz de llegar al fin del mundo, conforman un elenco tan sorprendente como apropiado para un título de acción como éste.
Sin embargo, lo que en un principio se torna como el estándar más tópico imaginable en el género, está siendo puesto en práctica de un modo realmente sorprendente.

«Grouch» no tiene pretensiones de compararse con esas "estrellas" del extranjero, porque no lo necesita. La producción de Revistronic para Dinamic, sencillamente, puede dejar muy atrás a toda esa retahíla de genialidades que las "majors" anuncian como revolucionarias. Y lo hace por un cuidado diseño de acción y una tecnología, sencillamente, apabullante.
En el momento que se lance el título al mercado se prevé la disponibilidad de una serie de tarjetas 3D capaces de optimizar muchos de los efectos que el engine diseñado por el equipo ya soporta: deformaciones de mallas por curvas Bezier y generación de superficies curvas mediante splines (NURBS), sistemas de multipartículas, física de telas, cinemática inversa... Un somero repaso a un apartado puesto, sobre todo, al servicio de la jugabilidad.

«Grouch», por otro lado, está siendo diseñado como un título de acción a la antigua usanza. Lineal en su totalidad, pero planeado de manera precisa en todos sus detalles y posibilidades de acción. En cualquier caso, el principal objetivo de «Grouch» es conseguir un juego lo más divertido y jugable posible, algo que, a tenor del diseño preliminar que Revistronic ha planteado, parece fuera de toda duda.
Además, para realzar el dramatismo de la historia, «Grouch» ofrecerá una serie de pequeñas animaciones, tanto al comenzar como al finalizar uno de los más de doce niveles de que constará, así como secuencias intermedias generadas por el propio engine y no interactivas, que pondrán sobre aviso al jugador cuando algo importante ocurra en el transcurso de la historia.
Esta producción de Dinamic se perfila como una de las más logradas en numerosos aspectos y está encaminada, principalmente, a un único objetivo: divertir. Algo que muchos otros títulos deberían tener como meta.



M

La nueva generación de juegos de acción 3D parecen convertirse en uno de los objetivos prioritarios de Dinamic Multimedia para el año 2000. Y entre todos los proyectos en preparación destaca «M», un juego cuyo corto nombre se encuentra en proporción inversa a su cuidado diseño y simpático aspecto, así como a la posible calidad global de la versión final del juego, pues aparece como una producción destinada a satisfacer las ansias de los jugones más exigentes.

Invasión extraterrestre

"M" es un pequeño alienígena cuyo OVNI de segunda mano se queda averiado en un pequeño planeta perdido en la galaxia. Si no hubiera tenido los cascos puestos mientras jugaba a los "humanitos" (videojuego en que se dispara a cientos de horribles monstruos con aspecto terrestre) nuestro extraterrestre habría escuchado que la computadora de a bordo le avisaba sobre la alarmante falta de combustible.

"M" es un alienígena de aspecto frágil. Su anatomía se compone de partes orgánicas y cibernéticas. Tiene tres dedos en cada mano, y una antena sobre la cabeza.

Desconocedor de las lenguas terrestres, "M" articula expresivos sonidos digitales, al estilo de R2-D2. Su expresividad facial y corporal traducen en todo momento sus emociones.

Quizás el rasgo más peculiar de su aspecto es su rostro, que no es sino una pantalla digital circular sobre la que "M" muestra sus expresiones en forma de gráficos animados (sonrisas, atención, sorpresa, etc.). Además le sirve para disparar, dar luz, proyectar hologramas, etc.

El jugador debe guiar a "M" por el extraño mundo al que ha llegado en busca de las piezas perdidas de su OVNI y, en su camino, se verá envuelto en aventuras con los nativos y el monstruo que los tiene atemorizados, e incluso tendrá tiempo para enamorarse. En su periplo deberá defenderse de hostiles fieras nativas, indígenas belicosos, plantas dañinas, etc.

Además, deberá sortear los obstáculos naturales del terreno por tierra, agua e incluso aire: saltos, escaladas, cuerdas colgantes, troncos flotantes, etc. Aunque hay muchos enfrentamientos, el juego no es sangriento. Los enemigos disparados quedan aturdidos en el suelo rodeados de estrellitas, y "M" no sangra, sólo pierde energía.



El engine en que se basa «M» es el mismo utilizado para «The Prison», aunque adaptado a las circunstancias y diseño concretos de la aventura. Lo más significativo es que «M» es un juego totalmente 3D en tiempo real, no como «The Prison», que combina escenarios prerenderizados con personajes 3D que animados en tiempo real.

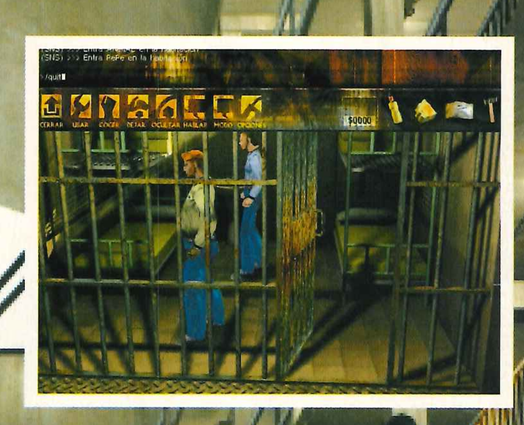
Una de las notas más características del juego es el sistema de cámaras diseñado para seguir la acción. Puesto que el rostro del protagonista es uno de los más importantes puntos a tener en cuenta, la cámara inteligente –que se basa en un estilo «Outcast»– sigue las andanzas del personaje y varía automáticamente la perspectiva, según la situación –combates, exploración, interacción con objetos, etc.–

Aunque «M» se encuentra en un estado muy primitivo de desarrollo, lo poco que Micromanía ha podido ver del juego ya proporciona muy buenas sensaciones sobre este título cuyo original aspecto hace presagiar grandes cosas.

The Prison

Escapa de la realidad







Aunque no se trata de uno de los, en apariencia, más relevantes productos que Dinamic Multimedia tiene preparado para el próximo 2000, frente a títulos tan consagrados como «PC Fútbol», por ejemplo, tiene todas las papeletas para convertirse en el juego más revolucionario de la compañía, hasta la fecha. Jamás nadie había afrontado un desarrollo de estas características en nuestro país, pues «The Prison» es, ni más ni menos, que la primera y auténtica propuesta de juego exclusivamente on line, y en un género que nadie tampoco había abordado antes, para este soporte.

Ambicioso es, desde luego. Y arriesgado, como pocas producciones que se puedan imaginar. Pero Dinamic está dispuesta a romper todos los moldes establecidos y a demostrar que cuando se arriesga por la producción de software nacional, se hace con todas las de la ley –o las de fuera de la ley, si nos ceñimos a la temática del juego–.

Decir que «The Prison» es un juego multiusuario para Internet puede no sorprender, cuando títulos como «Ultima Online», «Everquest», «Aheron's Call» y otros más modestos, en producciones shareware, andan en boca de todo el mundo.

Sin embargo, mundos persistentes como los de títulos mencionados funcionan con una reglas bastante abiertas, en las que no es demasiado complicado evolucionar y sobrevivir largo tiempo, sin ningún objetivo expreso que llevar a cabo. Quizás el único juego on line que se podría asemejar en algunas de las directrices básicas que sigue «The Prison» podría ser el «Mankind», de Vibes y Cryo, puesto que aquí sí que se tiene una meta.

Pero «The Prison» es el más difícil todavía, el rizar el rizo de la propuesta de juego multiusuario en Internet, puesto que se trata de una aventura cuyo argumento y desarrollo nos dejan a medio camino entre el estilo de «Resident Evil» y el de «The Great Escape» –sí, aquel título de Ocean tan genial que apareció hace años para los ordenadores de 8 bit–.

Momentos de ocio

«The Prison» incorpora, además de la aventura en sí que el juego marca como objetivo principal, una serie de pequeños divertimentos, minijuegos, que nos pueden ayudar a hacer migas con el resto de participantes en una partida online, como el ajedrez o las cartas –sí, podemos echar unas manos de mús, con total tranquilidad–, lo que supone un aliciente para la ya excitante oferta del programa.

La cárcel de la red

El diseño que ha planteado Dinamic en «The Prison» es el de entornos tridimensionales, en una estética similar a la de «Resident Evil» o «Alone in the Dark». Esto, que en teoría facilita algo la labor de representación y respuesta de comunicaciones en tiempo real, no es más que la punta del iceberg. Aunque gran parte de la cargan gráfica no se generen en tiempo real –los diseños de escenarios están realizados en «3DS MAX»– la enorme cantidad de datos que maneja el juego no hace la propuesta más sencilla, técnicamente.

En tiempo real

La mejor manera de comprobar como la aventura online se desarrolla en tiempo real es echar un vistazo a la consola –tipo «Quake»– que «The Prison» posee, y leer los mensajes que el programa va actualizando de manera constante, así como la posibilidad que se deja al usuario avanzado de gestionar directamente diversos parámetros, o mandar mensajes escritos a otros jugadores.

El alter ego virtual

Crear un personaje al gusto de cada usuario es algo más que una posibilidad en «The Prison». Las múltiples opciones de configuración de nuestro "presidiario" abarcan desde su sexo hasta la forma de las cejas. Disponer de un personaje único dentro del juego, que sea fácilmente reconocible por el resto de usuarios que participen en una partida on line resulta imprescindible, a no ser que lo que deseemos sea pasar desapercibidos... por tener alguna que otra mala intención. Pero ya se sabe que la vida en la cárcel es dura, y los amigos escasean.

¡Una aventura! Y, para más "desfachatez", con un objetivo muy, pero que muy concreto. Asumimos el papel de un presidiario y debemos escaparnos de la cárcel, con ayuda o con el enfrentamiento de personajes humanos y bots. Ahí es nada.

LOCURA CARCELARIA

La "descabellada" propuesta de Dinamic con «The Prison» es tan fascinante como sofisticada y compleja en su desarrollo. La cooperación entre personajes manejados por jugadores humanos se plantea como vital a la hora de tener alguna esperanza de éxito en la misión que el juego propone, pero la realidad es que, además, el usuario tiene casi total libertad para hacer lo que desee –a favor o en contra de otros–. La interacción, no sólo con el entorno –búsqueda de objetos– sino con los bots es, por otra parte, un aspecto también fundamental en el desarrollo de la aventura. Tendremos que luchar con los elementos y aprovecharnos de ellos, pues los bots asumen roles no sólo de presos sino también de guardianes y funcionarios, con lo que el desarrollo puede llegar a convertirse en algo tan complejo como... la vida misma. ¿Exageración? Evidentemente, un juego debe tener sus reglas y «The Prison» no va a ser una excepción, pero si todas las propuestas de diseño de Dinamic llegan a buen puerto, la sensación de estar viviendo una experiencia real será terroríficamente elevada. Los problemas técnicos, además, que presenta un proyecto como éste no son pocos. Las actuales condiciones de las conexiones a Internet en España dejan bastante que desear –no hablemos ya de jugar on line–. Pese a ello, la dinámica del juego, al ser una aventura, no requiere la exagerada respuesta de un título de acción –«Quake» y similares–, pero tampoco se queda demasiado atrás. Así, no se trata sólo de diseñar un engine 3D operativo y eficiente, sino de crear un entorno de comunicación vía módem que sea algo más que notable. Nuevos protocolos de comunicación, algoritmos de búsqueda y encaminado de paquetes están causando los mayores quebraderos de cabeza al equipo de desarrollo.

En «The Prison», Dinamic está también planteándose las implicaciones sociológicas posibles que los juegos on line, en general, y éste en particular, pueden acarrear. Cada vez parece más claro que la mejor interacción es la que se produce entre jugadores humanos, por muy excelentes que sean las posibilidades de IA de un bot, y en una situación límite como la que presenta «The Prison», resultará de los más interesante comprobar el resultado de una propuesta como ésta.

Un título que sí se puede calificar de revolucionario, en todos sus aspectos.

LÍNEA DIRECTA CON...

ALBERTO HERNÁNDEZ

Productor de Dinamic Multimedia

En los últimos años, desde que la explosión «PC Fútbol» permitiera a Dinamic renacer de sus cenizas y asentarse como algo más que una compañía con un producto al año, el apoyo a grupos de desarrollo externo que tuvieran buenas ideas que poner en práctica y plasmar en un juego de calidad ha sido una constante en la producción de títulos con el logo de Dinamic Multimedia. Sin embargo, pocas veces como el momento presente, la más veterana compañía española de edición y desarrollo de juegos para ordenador, ha tenido en cartera una producción tan abundante, ambiciosa y sólida como la que se prepara para la temporada 1999/2000. Títulos que van desde la aventura al juego on line, pasando por acción, simulación y estrategia se encuentran o disponibles o en un frenético estado de desarrollo para demostrar que el software español está en alza, pero que muy en alza.

Por ello, hemos querido que Alberto Hernández, Productor de Desarrollos Externos para Dinamic Multimedia, nos descubriera con sus propias palabras en qué consiste esto tan complicado de desarrollar buenos programas en España, que sean capaces de competir en el resto del mundo con cualquier título de los más renombrados gigantes del videojuego.

El software español que nos viene



"Casi todo el mundo tiene una idea para un juego, según he podido comprobar a lo largo de los años que llevo relacionado con esta industria. Y, lo creáis o no, ¡algunas incluso son buenas! Lo que ocurre menos veces es que dicha idea en bruto sea refinada y plasmada en un guión completamente elaborado y sólido (Documento de Diseño lo llamamos por aquí). Menos frecuente aún es que para realizarla se consiga formar un buen grupo (no quiero decir necesariamente con mucha experiencia; más bien me refiero a profesionalidad e ilusión). Y lo que, desafortunadamente, se ve muy pocas veces es que la idea se plasme en un juego completo y de calidad, que pueda distribuirse al publico.

Esto viene a resumir un poco el panorama de la industria de videojuegos española. Sobrados de creatividad e ilusión, casi todos los pequeños grupos emergentes empiezan sin financiación y acaban disolviéndose o siendo absorbidos por las empresas españolas sin que se les dé oportunidad de demostrar su valor.

Por esta razón, la política de desarrollo externo de Dinamic Multimedia parece haber ido totalmente a contracorriente desde sus comienzos. Como responsable y productor de los desarrollos externos tengo la suerte de trabajar codo con codo junto a Enigma, Péndulo, Efecto Caos, Revistronic, Nebula, Eclipse y Turbocorp-Exelweiss. Siete estudios. Entre ellos nombres ya históricos del software nacional junto a estudios de muy reciente formación (creo que en estas mismas páginas tendréis noticias de sus últimas producciones).

¿La clave? Vocación, trabajo, trabajo, trabajo, trabajo, inspiración y... más trabajo. ¿El resultado? Podéis comprobarlo en kioskos y tiendas de informática."

Resurrection



El reino maldito

El concepto básico de «Resurrection», así como el aspecto actual de muchos de los diseños del mismo, remiten inmediatamente al estilo de un título sobre el que llevamos hablando años –literalmente– y que parece que no acaba de salir. Por supuesto, hablamos del esperadísimo «Blade». No hay que confundirse, pues, en la práctica, ambos títulos poseen notables diferencias. Sin embargo, puede que tras lo que Micromanía ha visto de «Resurrection», y al paso que van las cosas, los chicos de Rebel Act se lleven un susto considerable si no se "ponen las pilas".

En un lejano universo de magia y espada, conviven en paz dos reinos : Airos y Sagras. El hijo mayor del rey de Airos, nombrado embajador de Airos en Sagras hace años, contrajo matrimonio con la menor de las hijas del rey de Sagras, tras ganarse la confianza y la simpatía de su padre. Sin embargo, hace unos meses, el joven embajador contrajo una grave enfermedad que le obligó ha regresar a su tierra natal. Tras unos días en el palacio de su padre y a pesar de los cuidados recibidos durante su estancia en él, la enfermedad no sólo no remitió sino que se agravó, convirtiendo al hijo del rey en una especie de monstruo deforme y desvariante. Sus continuos arrebatos de furia y sus ataques de locura obligaron a su padre a encerrarle en una de las celdas del castillo para que no pudiera causar daño a nadie. Todavía se desconoce la maldición posee su cuerpo y la manera de curarle sin tener que sacrificar su alma. Así comienza la historia, que nos lleva a un mundo de fantasía medieval. El juego pondrá a nuestra disposición a tres personajes diferentes –un guerrero, un "espía" (un bastardo resultante de la unión entre un demonio y una mujer humana) y una hechicera–. Pero lo significativo no es el hecho de poder jugar con tres personajes, sino que el desarrollo de la aventura varía sensiblemente según escojamos uno u otro.

«Resurrection» se define como un JDR con un fuerte componente arcade en el que se hace uso de las últimas tecnologías 3D en la representación de entornos y personajes. El componente rol lo aportarán el argumento, la elección de personajes, y su evolución en la aventura, mientras que el arcade vendrá por el detallado sistema de combate en tiempo real.

Los objetivos técnicos de este título son la consecución de una calidad de imagen que pueda competir con los motores de mayor prestigio, como el de «Quake III», con el ánimo de dotar del mayor realismo y detalle a la ambientación del juego. Para ello, se hará uso de las últimas tecnologías en lo que respecta a programación gráfica, utilizando híbridos BSP (Binary Space Partition) y tecnología Portal para la representación de mundos, implementando objetos de modelado sólido con interpolación de animaciones para la representación de personajes, y haciendo uso de técnicas gráficas como la utilización de mapas de luz RGP para iluminación, aprovechamiento máximo de las tarjetas aceleradoras, soporte a todos los API (DirectX, Glide, ...), etc. Baste un vistazo a las imágenes adjuntas, para comprobar el aspecto que «Resurrection», mucho antes de su lanzamiento –aún está en mantillas, si lo comparamos con lo que puede ser la versión final–, ya ofrece. Realmente alucinante.



PC Ciclismo

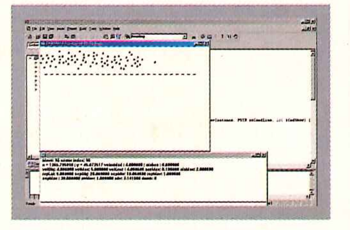


El regreso de un clásico

Aunque hoy día nadie se había planteado –hasta la fecha– la posibilidad de retomar una idea que dio sabrosos frutos en la época de los 8 bit, el ciclismo tiene previsto regresar al mundo de los juegos de PC de la mano de Dinamic, el próximo año. En contra de todo lo que se pueda pensar a priori, el diseño que se aplicará al conjunto será muy parecido, a grandes rasgos, al de «PC Fútbol». Esto es, un completo Manager –la parte más compleja del proyecto– que consistirá básicamente en dirigir un equipo desde el entrenamiento de sus componentes, la compra de materiales, la elección del mismo, los fichajes de otros ciclistas, etc., para la disputa de una carrera dividida en 21 etapas.

La dirección deportiva del mismo constará de dos partes: la estrategia previa a la etapa y las órdenes que se darán en tiempo real durante la misma, según ésta se desarrolle.

Para ello, el componente de IA es fundamental en un juego como éste. Las pruebas preliminares que Dinamic está llevando a cabo se basan en estudios y teorías matemáticas reales sobre el comportamiento dinámico de grupos.



Todo se presentará en 3D en tiempo real, lo que también afectará al segundo gran apartado del título, la opción arcade. En esta modalidad de juego, existen unas pruebas puntuables para una clasificación general final, que son sprint, descenso, subida, contrarreloj y cronoescalada. Como en «PC Atletismo 2000», el sistema de control deja el teclado a un lado y el ratón se hace cargo de toda la gestión de velocidad, ritmo y esfuerzo del corredor. Un título, en suma, muy original y que puede ofrecer grandes resultados en su versión final.



El equipo de desarrollo de «PC Ciclismo»

Alberto Moreno: director de proyecto. Luis Antonio Amieiro: grafista. Julio César López: grafista. Armando Vélez: programador 3D. Víctor Mendiluce: programador 3D. Juan De Miguel: programador IA. Fernando Llamas: redactor.

Sleep Walker

· Compañía: **EXELWEISS/TURBOCORP/ DINAMIC MULTIMEDIA**
· En preparación: **PC**
· Género: **ESTRATEGIA/PUZZLE**



Sencilla diversión



Lo que «Sleep Walker» viene a ofrecer es la típicamente sencilla idea que llega a enganchar como ningún otro tipo de juego, y que puede acabar por volver loco al jugador.

Se trata de un concepto basado en la resolución de puzzles sencillos que, poco a poco, van incrementando su dificultad hasta llegar a niveles complejos, pero no imposibles. El diseño de «Sleep Walker» se basa en una perspectiva isométrica simulando tres dimensiones. Un título que podría, en cierto modo, asemejarse bastante sería «Lode Runner». Pero además de la propuesta de ir resolviendo puzzles ayudando a un sonámbulo a llegar sano y salvo hasta un punto concreto, manejando para ello diversos objetos, «Sleep Walker» se caracteriza por la curiosa vía escogida por Dinamic para su distribución.

El juego, cuyo espacio físico en disco duro es realmente pequeño, podrá descargarse directamente de la página web de Dinamic –www.dinamic.net–, o encontrarse en CD de revistas como Micromanía. Cada diez niveles superados, el juego nos ofrecerá un código que permite el acceso a un área oculta de esta página web, donde se obtendrá un nuevo código que nos permitirá jugar diez niveles más, y así sucesivamente hasta completar los 100 de que consta «Sleep Walker».

Tened cuidado con «Sleep Walker» porque, pese a su inocente aspecto, será capaz de enganchar como no os podéis llegar a imaginar.

Micromanía

Redacción y Diseño: Equipo Micromanía
Imprime: Pentacrom
Depósito Legal: M-15.436-1985



Edita: HOBBY PRESS, S.A.



Este suplemento se incluye conjunta e inseparablemente con la revista MICROMANÍA